

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

Pedagogická fakulta

Katedra výtvarné výchovy

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

**Hra a herní prvky ve fotografickém zobrazení**  
Game and game's elements in photographic projection

BARBORA KALUZSNÁ

Specializace v pedagogice (VV)  
Prezenční studium, jednooborové

Vedoucí bakalářské práce: **PhDr. Jan Šmíd, PhD.**  
Konzultant: ***Mgr. A. Michal Sedlák***

Praha 2014

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury.

V Praze dne 11.4.2014

.....

Barbora Kaluzsná

Ráda bych poděkovala všem, kteří mi pomohli na cestě k dokončení bakalářské práce. Především děkuji vedoucímu PhDr. Janu Šmídovi, PhD. za odborné vedení, laskavost a čas, který mi věnoval. Děkuji také panu Mgr. A. Michalu Sedlákovvi za inspirující konzultace, PhDr. Věře Uhl Skřivanové, Ph.D. za rady a čas, který mi věnovala.

V neposlední řadě patří můj dík mým rodičům a příteli, kteří mě ve studiu neúnavně podporovali.

## ANOTACE

Práce pojednává o hrách, herních prvcích a principech, které se objevují ve fotografii. Ve své práci se věnuji také fenoménu fotografie na sociální síti Facebook a komunikaci pomocí fotografie. Zásadní je projev hry a herních prvků ve fotografii. Zpracovávám fenomén fotografie jako hru, koníček a způsob zábavy. Je spousta prvků a detailů, které hry vystihují, a právě tyto charakteristiky jsem se snažila hledat a ve svých ukázkách zachytit.

V teoretické části vycházím z literatury:

Johan Huizinga: Homo ludens – O původu kultury ve hře

Jiří Nosek: Hra, věda a filosofie německého filosofa

Eugen Fink: Hra jako symbol světa

Didaktická část je zaměřena na možnosti využití hry a fotografie ve výtvarné výchově, využití hry nejen jako nástroje k motivaci, ale také jako nástroje k vytváření fotografií a zároveň vytváření her z fotografií.

**Klíčová slova:** hra, fotografie, výtvarná výchova, sociální komunikace, facebook

## **SUMMARY**

The work is about games, game elements and principles that appear in the photograph. In my work I am also interested in the phenomenon of the photos on the social network Facebook and communication through photography. Essential is a manifestation of games and game elements in the photo. I focused on the phenomenon of photography as a hobby and game entertainment. There are lots of elements and details that represent the games. I tried to search and express them in my samples.

In the theoretical part I use the literature:

Johan Huizinga: Homo ludens – on the Origin of Culture in the Game

Jiří Nosek: Game, Science and Philosophy of the German Philosopher

Eugen Fink: The Game as a Symbol of the World

Didactic part is focused on the possibility of using games and photos in art education, the use of games not only as a tool for motivation, but also as a tool to create photos and creating games of the photos.

**Keywords:** game, photography, art education, social communication, Facebook

# Obsah

Úvod .....	7	
<b>1</b>	<b>TEORETICKÁ ČÁST .....</b>	<b>10</b>
1.1	OBECNÉ SOUVISLOSTI POJMU „HRA“ .....	10
1.2	JAK LZE HRU CHÁPAT .....	12
1.2.1	HRA Z HLEDISKA VÝVOJOVÉ PSYCHOLOGIE .....	13
1.2.2	HRA, JAKO NÁSTROJ UVOLNĚNÍ, PODLE E.FINKA .....	15
1.2.3	VYMEZENÍ HRY PODLE J.HUIZINGA.....	17
1.3	VÝRAZ A DIALOG VE HŘE .....	17
1.3.1	VÝRAZOVÁ HRA .....	17
1.3.2	REFLEKTIVNÍ DIALOG.....	18
1.4	VÝZKUMNÉ ŠETŘENÍ.....	18
1.4.1	CÍL VÝZKUMNÉHO ŠETŘENÍ .....	18
1.4.2	VÝSLEDKY DOTAZNÍKOVÉHO ŠETŘENÍ .....	19
1.4.3	JE PRO NÁS FOTOGRAFOVÁNÍ HRA? .....	20
1.4.4	CO POVAŽUJI ZA HRU .....	20
1.5	ROZDĚLENÍ HRY VE FOTOGRAFII: “PŘED”, “V” A “PO” .....	21
1.5.1	HRA PŘEDCHÁZEJÍCÍ VZNIKU FOTOGRAFIE (PŘED) .....	23
1.5.2	HRA SE NACHÁZÍ PŘÍMO VE FOTOGRAFII (V).....	25
1.5.3	HRA VYUŽÍVAJÍCÍ FOTOGRAFII (PO).....	25
1.6	FOTOGRAFIE .....	27
1.6.1	FOTOGRAFIE JAKO OBRAZ – FOTOGRAFIE VERSUS OBRAZ .....	27
1.6.2	„SOCIOLOGICKÁ“ FOTOGRAFIE .....	28
1.6.3	KOMUNIKACE POMOCÍ FOTOGRAFIE .....	29
1.6.4	„VIZUÁLNÍ GRAMOTNOST“ .....	30
1.7	FOTOGRAFIE NA FACEBOOKU .....	31
1.7.1	REPORTÁŽNÍ A DOKUMENTÁRNÍ FOTOGRAFIE .....	34
1.7.2	PORTRÉT .....	34
1.8	HRAVÉ FOTOGRAFIE Z FACEBOOKU .....	36
1.8.1	FOTOGRAFIE UPRAVENÉ V POČÍTAČI .....	36
1.8.2	PROSTOROVÉ A PERSPEKTIVNÍ KLAMY VE FOTOGRAFII.....	39
1.8.3	SELFIE PHOTO .....	42
1.8.4	FOTOGRAFIE Z WEBKAMERY .....	44
<b>2</b>	<b>VÝTVARNÁ ČÁST.....</b>	<b>47</b>
2.1	HRA S FOTOGRAFICKÝM OBRAZEM.....	47
<b>3</b>	<b>PEDAGOGICKÁ ČÁST .....</b>	<b>54</b>
3.1	FOTOGRAFOVÁNÍ S HELENKOU (4 ROKY) .....	54
3.2	PRÁCE S DĚTMI Z KREATIVNÍHO KROUŽKU V JEMNICI.....	58
3.3	PEDAGOGICKÝ NÁVRH - HERNÍ POLE VE FOTOGRAFII.....	70
3.3.1	FOTOGRAFIE JAKO VÝCHODISKO DIDAKTICKÉ HRY .....	73

<b>4</b>	<b>Shrnutí a závěr .....</b>	<b>76</b>
	<b>Použitá literatura.....</b>	<b>77</b>

---

## Úvod

Tato bakalářská práce je seznámením se sociální komunikací prostřednictvím hry ve fotografii. Zabývá se tím, jak se může hra s fotografií doplňovat a vzájemně se ovlivňovat. Fotografie je zde nejen objektem zkoumání, ale především prostředkem působícím na člověka. Sleduje propojení hry s fotografií především z hlediska profese učitele výtvarné výchovy. V této souvislosti je fotografie chápána jako prostředek pro způsob komunikace a hraní si nejen ve výtvarné výchově, ale i v mimoškolním prostředí.

Cílem práce je popsat roli „fotografické hry“ jako komunikačního prostředku nejen na Facebooku, ale i z hlediska hodin výtvarné výchovy, popsat fotografii jako prostředek komunikační a zdůraznit význam hry v této sociální komunikaci.

Zabývám se hrou jako volnočasovou aktivitou, kterou člověk dělá rád a se zálibou. Jedním z témat je i to, co kdo považuje za hru a svůj vlastní duševní odpočinek. Zkoumám hranice her i to, co je vnímáno jako hra u konkrétních osob. Zajímá mne hraní na sociálních sítích, kde má fotografie důležité postavení a slouží nejenom jako komunikační prostředek. Práce poukazuje na momenty, kde se hra a fotografie prolínají, a na hry a herní prvky objevující se ve fotografii.



Obrázek 1: Rudolf Kohn

Vzhledem k tomu, že hra provází člověka od nejútlejšího dětství a je důležitou součástí rozvoje lidské osobnosti, stala se významným tématem i ve fotografii. Na úvod své práce jsem použila fotografii (Obrázek: 1) Rudolfa Kohna (1900-194? Osvětim), který patřil k protagonistům propagandisticky využívané sociální fotografie. (Birgus, Mlčoch, 2005). Když tuto fotografii pozoruji, jde na mne jakási úzkost. Je mi líto chlapce, který by si určitě rád hrál, ale není mu to dovoleno v prostředí, ve kterém se nachází. Tato fotografie byla pořízena zhruba před osmdesáti lety a dokumentuje situaci, kterou bychom dnes složitě hledali, pokud bychom ji vůbec našli. Kdybychom chtěli obdobnou situaci, která je na fotografii Rudolfa Kohna (Obrázek: 1) navodit dnes, fotografie by vypadala trochu jinak. Dítě by sice sedělo zklamané a smutné, ale nejspíš v prostorách svého domova a na cedulích by stály nápisy: Zákaz sledování televize, Zákaz používání mobilních telefonů a Počítačové hry zakázány. Touto



---

fotografií jsem chtěla jen na úvod zmínit to, jak se hry a herní principy měnily a mění s dobou. V následujících kapitolách se pokusím popsat co je vlastně hra a jaké hry a herní prvky se ve fotografii objevují.

*„Fotografie je chodící oko. Klusající zřítelnice... Bud' někdo vidí, co se má fotografovat, anebo nevidí. Když to vidí, tak to uvidí i bez fotoaparátu; tím aparátem to jenom sdělí. To je jako když má někdo myšlenky a píše je. Píše už to, co měl dřív, než vzal pero do ruky. Kdežto někdo může mít v každé ruce pět per a když nemá myšlenky, tak nemá co sdělovat.“*

Miroslav Horníček

---

# 1 TEORETICKÁ ČÁST

## 1.1 OBECNÉ SOUVISLOSTI POJMU „HRA“

Pojem hra se objevuje v nejrůznějších souvislostech a můžeme ho zaslechnout v mnoha situacích. Je naprosto úžasné, jak slovo hra užíváme, a v jakém významu se s ním několikrát denně setkáváme.

U dospělých lidí bude „hra“ dokládat především jistý výchozí přebytek času; je pak výrazem jistého „luxusu“, jehož takový člověk užívá (je „nějak“ syt, není ničím ohrožován zvenčí, nemá-li dokonce dlouhou chvíli) (Nosek, 2006).

Jedná se především o situace, které nám jsou příjemné a jsou subjektivní, protože pro někoho může být hrou třeba žehlení, pro kadeřnici to může být například barvení vlasů, jiní považují za hru práci na počítači.

Někdo může mluvit o hře v souvislosti s „kočkováním“ šelem. Za svého druhu takovou „hru“ lze považovat také mýty. Je to svérázné fantazijní „pohrávání si“ s problémem původu světa a života na něm. Dalším typem her jsou „hry na jako“. Jsou to dětské spontánní hry a nemají stanovená pravidla, někdy skončí dřív, než pořádně začnou. Metafora je zase „hra s jazykem“, a přímo obdivuhodné je, jak zcela nové metafory bývají okamžitě bez problémů chápány. Matematická rovnice je „herní“ výzvou teoretickému fyzikovi, aby si lámal havu nad jejím možným fyzikálním významem. Výrazně „herní“ prvky mají četné rituály, které nás občas (ne-li „okrajově“) neustále obklopují. Doprovázejí nás během celého života, od jeho vzniku, v dospělosti, při založení rodiny i smrti. Postoje k některým rituálům upadají, zatímco jiné rituály vznikají. Mnohým lidem např. nahradila dřívější bohoslužbu víkendová nákupní mánie v supermarketech a obchodních centrech. Někdy lze brát počínání umělce jako svéráznou „hru“ – a to jak ve vlastní motivaci k tvorbě, tak ve výsledném artefaktu. Doslova „hrou“ je například hra na hudební nástroje (Nosek, 2006).

Miloš Dokulil v knize Hra, věda a filosofie píše, že rozmanité procesy probíhají v hlavách umělců nad jejich prací. Může pak jít např. o žánrové obrázky v „brueghelovském“ stylu (Obrázek 2), ale rovněž o takové malířské kompozice, jaké vzorně představuje třeba Velázquezův obraz nazvaný „Las Meninas“ („Dvorní dámy“ – Obrázek 3). V sochařství do této kategorie, podle M.Dokulila, patří cyklus Braunových soch z Kuksu. Nejde tu o řešení výzvy ke hře s prostorem a jeho konfigurací, s profily a obrysy, se světlem a stínem, a také s barvou, ale i s vnímáním a vnímavostí kolemjdoucích (Nosek, 2006)?



Obrázek 2: Pieter Bruegel starší „Dětské hry“



Obrázek 3: Diego Velázquez „Las Meninas“

## 1.2 JAK LZE HRU CHÁPAT

V našem životě výrazně vzrostl podíl „nenasyceného“ volného času, připustíme-li si, že v relativně vyspělém světě už několik generací neví nic o šestidenním pracovním týdnu (s 48 hodinami práce týdně) a že ani práce (včetně té, kterou vyžaduje domácnost) není zdaleka tak fyzicky namáhavá, jako tomu bylo před půl stoletím (Nosek, 2006). Jelikož je člověk tvor hravý a zároveň společenský, těžko bychom hledali člověka, který by neznal žádnou hru nebo který by nikdy žádnou hru nehrál. Člověk hraje nejrůznější hry během celého svého života, nejenom v dětství. Vznik vědy zvané ludologie a s nadsázkou používaný termín Homo ludus (člověk hravý) nejsou jevy náhodné. Vrací do popředí zájmu roli a smysl her v zajímavých

---

společenských souvislostech. Každý ví, co je to hra, ale je těžké tento pojem správně vyjádřit a definovat.

Hra je činnost, která se liší od učení a práce. Nejdůležitější postavení má hra v předškolním věku – je hlavním typem činností. Hra má řadu aspektů: aspekt poznávací, procvičovací, emocionální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, terapeutický. Hra zahrnuje činnosti jak jednotlivce, tak dvojice, malých i velkých skupin. Dále existují hry, k jejichž provozování jsou nutné speciální pomůcky (hračky, sportovní náčiní, nástroje, přístroje, herní pomůcky). Většina her má podobu sociální interakce s explicitně formulovanými pravidly (danými dohodou aktérů nebo společenskými konvencemi). Ve hře se mnoho pozornosti věnuje jejímu průběhu (hry s převahou spolupráce, s převahou soutěžení). Výchozí situace, průběh a výsledky některých her lze formalizovat a rozhodování aktérů exaktně studovat. Těmito otázkami se zabývá speciální matematická disciplína – teorie her (Průcha, Walterová, Mareš, 2003).

### 1.2.1 HRA Z HLEDISKA VÝVOJOVÉ PSYCHOLOGIE

Hra, jak je známo, bývá nejčastěji přisuzována dětem. Setkali jsme se s ní už jako děti. Hra ročního dítěte je ovšem převážně explorační - prozkoumáváním hraček či prostoru. Roční dítě už předměty rozlišuje podle jejich vlastností a zachází s různými věcmi různým způsobem: gumovou hračku mačká, aby zapískala, autíčko dovede postrčit, z kostek se pokouší (i když většinou neúspěšně) stavět „věž“, hřebínek přikládá k vlastní hlavičce nebo i k vlasům své matky (funkční hra). Rodiče se samozřejmě zapojují do her se svými dětmi a vzniká tak určitá komunikace mezi nimi a dítětem. Pomocí her se dozvídají, co se dětem líbí a nelíbí, aniž by museli klást otázky. Hra otců se od počátku poněkud liší od hry matek s malým kojencem (Pedersen, 1980). Otec se věnuje častěji spíše fyzické hře, hra mívá rychlejší tempo

---

a více náhlých změn a nečekaných zvrátů. Tento typ hry vyvolává u dětí celkově více pozitivních emocí, děti jsou na iniciaci hry ze strany otce i více responzivní. Hra matek je naproti tomu spíše konzervativní, více verbální a distální, s plynulejšími pozvolnými přechody. Matky oproti otcům častěji volí hru s hračkami a citlivěji reagují na změny pozornosti dítěte. Významný je zejména fakt, že v emočně více aktivující hře s otcem se dítě lépe učí rozpoznávat a vysílat emoční signály během sociální interakce, učí se tedy emoční komunikaci i jejímu významu pro druhé (Langmeier, Krejčířová, 2006).

Langmeier a Krejčířová uvádějí, že „kolem dvou let se objevuje paralelní hra a teprve ve třetím roce začíná mít hra stále častěji ráz spolupráce či soupeřivosti. Charakter hry je však stále ještě omezen na jednoduchou manipulaci, zvědavé odhalování základních vlastností věcí, tápavé experimentování apod. Složitější konstruktivní, úkolové a fiktivní hry se ve větším rozsahu objevují teprve v následujícím období a tvoří pak důležitou součást celého života předškolního dítěte“ (tamtéž). Při nástupu do mateřských škol nastává další období dětských her a to ve společnosti vrstevníků, kde se objevují kolektivní hry, jak mezi děvčaty, tak i chlapci. Když děti nastoupí do prvních tříd, učitelé s nimi většinou pracují také formou hry, aby jim učení zpříjemnili – a takové učení je pak zábavné a děti mnohem lépe spolupracují.

Hra nás provází nejenom od dětství, ale již od prehistorie. Mezi nejstarší věcně doložené deskové hry s kameny přemísťovanými po čtvercových polích patří herní souprava z Uru (asi 4600 let stará), nyní uchovaná v Britském muzeu (Nosek, 2006).



Obrázek 4: Herní souprava z Uru

### 1.2.2 HRA, JAKO NÁSTROJ UVOLNĚNÍ, PODLE E.FINKA

Hra stojí proti životní vážnosti, starosti a práci, stojí proti péči o duševní spásu – jeví se jako „nevážnost“, „nezávaznost“, jako dočasné uvolnění životního napětí, jako „prodleva“ a „zotavení“, jako kratochvíle určená pro chvíle prázdné, jako titěrnost a veselá nepřístojnost. V životě dospělých přiznáváme hře nanejvýš omezenou hodnotu; uznáváme ji jako účinný terapeutický prostředek proti přepětí práce, starosti, vážnosti. Avšak právě tím, že ji nahlížíme jako nástroj uvolnění, právě tím ji přijímáme do služeb fenoménu života, vzhledem k němuž ji jinak odmítavě vymezujeme. Hra jako hra však vůbec není vnímána vážně. Uznává se sice, že v existenci dětí má důležitou, ba fundamentální úlohu, a že je tu v samém centru života. Avšak dospívání mladého člověka se vykládá jako proces, při němž je hra postupně vytlačována z centra života a je nahrazována jinými fenomény našeho pobývání. Hra se přesouvá na periferii života; nemizí sice, avšak nabývá charakteru příležitostné zábavy a přestávky, která slouží naší rekreaci. Zdá se, že po právu je hra vyhrazena malému děcku, jež chráněno rodinnou péčí ještě nezná vážnost života. Hraní je u malého dítěte zjevně čistým naplňováním jeho způsobu pobývání. (Fink, 1993).



---

Rogera Caillois zastává názor, že „...hra je příležitostí pro čiré plýtvání – časem, energií, vynalézavostí, obratností a často i penězi na nákup herních pomůcek nebo na zaplacení nájmu za prostor pro hru.“ (Caillois, 1998, S.27) To mi přijde velice zajímavé v souvislosti s vymezením hry podle E. Finka. Fink o hře mluví jako o něčem důležitém a přikládá hře důležitou roli v našem životě, stejně tak jako Langmeier a Krejčířová v knize Vývojová psychologie. Jsou hry, o kterých můžeme říci, že při nich opravdu časem plýtváme, ale neplatí to o hrách obecně. Eugen Fink se možná trochu zmýlil, když napsal: „ Patrně nikdo nepochybuje o tom, že lidská hra je vykazatelný „fenomén“, s nímž se ustavičně setkáváme. Pozorovat a konstatovat jej můžeme každodenně. Přitom však nezaujímáme odstup, charakteristický pro zkoumání cizího jsoucna; dětskou hru ve svém okolí nikdy nepozorujeme tak, jako např. biologové přihlížejí „tanci včel“. Zvířecí chování vidíme pouze zvnějšku a snažíme se proniknout k tajemství jeho objektivní účelnosti; dětské hře před sebou však předem rozumíme v spolulidském horizontu, rozumíme jí jakoby zevnitř, z toho, co sami víme o možnosti hry. Nejen proto, že každý dospělý si jednou hrál a z vlastní zkušenosti ví něco o tom, jak hra probíhá.“ (Fink, 1993, S.29). Dříve bych s tímto výrokem E.Finka souhlasila, nyní mám na hru zcela jiný pohled. Teď, když se hrou ve své práci zabývám a pozoruji ji, nahlížím na ni zcela jinými očima než dříve. Dokonce bych souhlasila s tím, že ji pozoruji jako např. biologové „tanec včel“. Samozřejmě, že jsem jako dítě hrála nejrůznější hry, ale to, co probíhalo v mé hlavě, si dnes nepamatuji. To znamená, že když budu nyní pozorovat děti, jak si hrají, bude mě zajímat jejich hra jakoby zevnitř. Zním nejrůznější možnosti her, ale zda jsou to právě ony, které patří právě ke hře, kterou nyní pozoruji, to nevím.



---

### 1.2.3 VYMEZENÍ HRY PODLE J.HUIZINGA

**Johan Huizinga (1971) ve své knize Homo ludens (z latiny „hrající si člověk“) vymezuje pojem hra v sedmi bodech:**

- 1) hra je dobrovolná činnost
- 2) hra není obyčejný vlastní život (hra je jen „jako“)
- 3) hra má časové a prostorové hranice
- 4) hru lze zopakovat
- 5) hra vytváří řád
- 6) hra hráče spojuje nebo odlučuje
- 7) hra je doprovázena pocitem napětí a radosti

## 1.3 VÝRAZ A DIALOG VE HŘE

### 1.3.1 VÝRAZOVÁ HRA

Podle Jana Slavíka je výrazová hra prožitková imaginativně-expresivní událost, která probíhá v pedagogickém díle, je navozena určitým námětem a vymezena pravidly. Vede k tvůrčí zkušenosti do výrazového díla-symbolu. Výrazová hra je spjatá především s divadelní modalitou pedagogického díla. Hra podněcuje a urychluje výchovné situace. Snaha o volnost a individualitu výrazového projevu je od počátku jejím hlavním příznakem. Výrazová hra poskytuje prostor žákovi sebevyjádření a projevům jeho individuality. Vyjadřovací formou takovéto hry je exprese – výrazový projev, který je zasazený do kontextu výchovného prostředí. Výrazová hra probíhá buď ve skupinách, nebo jako souběžná individuální tvorba v rámci skupiny. Výrazová hra je hrou proto, že má počáteční námět, pravidla a záměr. Výrazová hra je hrou symbolickou – je vnímána „jako“, tedy jako hra, nikoliv životní realita sama. Výrazová hra se stává jedinečným zdrojem poznání díky symboličnosti a odhalovaným symbolům. Je pramenem (sebe)poznávání, zejména na úrovni chápání a chápajícího rozumění.

---

Hru nelze nacvičit, hra vzniká, její obsahovost a významové vyústění a smysl je plně záležitostí jejich aktérů, ačkoliv výchozí pravidla i námět zprostředkuje většinou učitel. Výrazová hra se svými obsahy opírá o běžnou osobní zkušenost žáků. Výchovná situace tak získává hodnotu hluboce prožívaného modelu existenciální události. Po zakončení tvůrčí fáze, s nastupující distancí od bezprostředního zážitku, však vzrůstá touha po diskurzivní komunikaci a do hry vstupují slova. Otevírá se dialogická, reflektivní fáze výchovného setkání.

### 1.3.2 REFLEKTIVNÍ DIALOG

Reflektivní dialog je komunikativním prostředníkem mezi člověkem a jeho partnerem v dialogu. Z účelového hlediska může být dialog:

- a) prostředkem k poznání pravdy na podkladě argumentace ve sporu
- b) pokusem o syntézu směřující od logického sporu k dialektickému smíření
- c) postupem ozvláštňování přijatého smyslu v rozhovoru s jeho tradicí.

Reflektivní dialog spočívá v tom, že je diskurzivním vyústěním výrazové hry. Významy symbolů ve hře odhalených jsou v reflexivním dialogu pojmenovány a jsou hledána společná řešení. Reflektivní dialog není hodnocením formy tvůrčích projevů, aspoň ne především, ale je spíše ventilací zážitků, vyjádřením pocitů neobvyklosti, příležitostí k novým objevům, podnětem ke shození břemene neopodstatněného utajování. (Slavík, 1998)

## 1.4 VÝZKUMNÉ ŠETŘENÍ

### 1.4.1 CÍL VÝZKUMNÉHO ŠETŘENÍ

Abych zjistila, jak chápou hru běžní lidé jako já, vytvořila jsem jednoduchý dotazník. Snažila jsem se získat odpovědi, které by mi pomohly zjistit, jak chápeme hru, fotografii a jejich prolínání v dnešní době. To, že já považuji fotografování za určitý

---

druh zábavy neznamená, že to tak chápou i ostatní. Dotazník jsem rozeslala svým kamarádům přes e-mail a Facebook. Vrátilo se mi přesně sto vyplněných dotazníků.

### 1.4.2 VÝSLEDKY DOTAZNÍKOVÉHO ŠETŘENÍ

Dotazník zodpovědělo 29 mužů a 71 žen. Převládala věková kategorie 21-25 let, následně kategorie od 26 do 35 let a 16-20 let. Pouze jeden z respondentů nevlastnil fotoaparát a ani mobilní telefon, ostatní fotografují převážně fotoaparátem a zbytek dotazovaných fotografe pomocí mobilního telefonu. Mezi respondenty byli i tací, kteří používají jak mobilní telefon k fotografování, tak i fotoaparát.

Z dotazníků jsem zjistila, že 53% respondentů si někdy hraje a 33% si hraje často. Za hru považují dotazovaní především hry společenské a deskové, sport, fotografování, hraní si s vnoučaty a dětmi, dále počítačové hry. Jako hru považují malování a kreslení, sex, zábavu s přáteli, hru se psími mazlíčky, vyrábění, představování si věcí, hry se slovy, hraní si s myšlenkami, čtení knih, zpěv, tanec, koníčky a procházky venku. Po jedné odpovědi se objevily videohry, relax, televize, filmy, hra na klavír, vypnutí mozku, spánek a výlety.

Pro více jak 80% dotazovaných je fotografování zábava. Respondenti nejčastěji fotografují krajinu, výlety, rodinu, přátele a dale zvířata, portrét, makro, zátiší, společenské akce, památky, sebe a dokument. Nejméně se objevili odpovědi, kdy respondent fotografují sport, street foto, historické budovy, nebe, umělecká díla, lidi, domy, blbosti a stroje. Pouhých 17 respondentů nikdy nevytvořilo selfphoto. Fotografie retušuje pouze 30% procent dotazovaných a 50% považuje retušování fotografií za zábavu.

Následně většina fotografie prezentuje na facebooku, někteří je neprezentují vůbec, jiní někdy a šest dotazovaných fotografie vyvolává a umisťuje je do fotoalbumů.

---

### 1.4.3 JE PRO NÁS FOTOGRAFOVÁNÍ HRA?

Zda je fotografování hrou se jednoznačně říci nedá, záleží na každém, jestli fotografování chápe jako určitý druh zábavy. Otázku, zda fotografování chápeme jako hru, jsem položila ve svém dotazníku. Nyní mohu říci, že lidé vnímají fotografování jako hru (alespoň velká většina). Téměř každý respondent fotografuje, pouze jeden člověk ze sta dotazovaných napsal, že nemá fotoaparát a ani nic jiného, čím by mohl fotografovat. 99 zbylých dotazovaných má buď svůj vlastní fotoaparát, mobilní telefon s fotoaparátem a nebo obojí.

### 1.4.4 CO POVAŽUJI ZA HRU

Hra je pro mne určitě něco příjemného, co dělám ráda a s oblibou. Hra je pro mne druhem zábavy. Nikdo by mne neměl do hry nutit. Pokud například uvedu hru volejbal, tak tato hra bude hrou tehdy, když do ní bude člověk zapojen ze svého vlastního zájmu. Ovšem když za vámi někdo přijde a řekne, že mu chybí pátý hráč do týmu a bude vás nutit zrovna tehdy, když na to nebudete mít náladu a ani chuť, potom taková hra pro vás nebude hrou, ale trestem.

Každý považuje za hru něco jiného. Pro mne je hra např.: hra na klavír, malování, zdobení keramiky, vyrábění broží, fotografování, hra se psem, hraní si s přítelem, někdy i sledování oblíbených filmů, hrou je pro mne, když se sejdu s přáteli a mohu si s nimi popovídat, ale i pomáhání babičce s úklidem, vaření a spousta dalších činností – toto vše je pro mne hrou, ale jen tehdy, pokud se do těchto aktivit pustím sama bez jakéhokoliv nucení. Jestliže mě moje matka nutila jako malou cvičit skladby na klavír, pak jsem to vnímala jako trest. Dnes si zahraji ráda (pokud mám na to náladu), a je to pro mě zábava, relax, uvolnění a hlavně hra.

---

## 1.5 ROZDĚLENÍ HRY VE FOTOGRAFII: “PŘED”, “V” A “PO”

Téměř v každé fotografii můžeme nalézt spojitost s hrou – například: fotograf si hraje se světlem, fotograf si zahrává se zrakem diváka, fotograf si pohrává s detaily, hraní si s úpravou fotografií v počítači, a další spojení s hrou, kterou můžeme ve fotografii (ale i v dalších uměleckých) vnímat. Typů her a hravosti ve fotografii je veliké množství.

Herní prvky ve fotografii mohou být, jak již jsem zmínila, různé. Hra může předcházet samotnému vzniku fotografie, může se v ní také přímo nacházet. Jiná varianta obsahuje herní prvky jak při vytváření a aranžování záběru, tak i v samém fotografickém obrazu. Můžeme také vytvořit fotografie, z nichž vytvoříme karetní hru, deskovou hru nebo pexeso – pak by to nebyla hra ve fotografii, ale fotografie ve hře. Hra by tedy vlastně vycházela z fotografie.

Tyto tři skupiny hry ve fotografii jsem rozdělila podle toho kdy se hra ve fotografii nachází.

- 1) Na začátku byla hra, pak fotografie – PŘED.
- 2) Hra je zachycena ve fotografii – V.
- 3) Jako první byla fotografie, pak hra – PO.

V jedné fotografii se mohou nacházet tři typy hry (PŘED, V, PO).

Rozdělení má celkem široký záběr, moje práce bude směřovat především k fotografiím, kde se hra objevuje při vzniku, tedy „před“.

---

Hra, která se mi vybavuje ve spojení s fotografií, byla kdysi prezentována na xchatu společnosti centrum.cz, kde jsem měla asi v 15ti letech profil. Spočívala v tom, že počítač z profilů lidí, kteří zde byli přihlášení, vybíral dvojice fotografií, následně ostatní uživatelé mohli tyto fotografie hodnotit. Ten, kdo tuto hru hrál, se mohl až do nekonečna proklikávat fotografiemi, a vy jako uživatelé tohoto chatu jste se pak mohli podívat, kolika lidem se vaše fotografie líbí. Vznik fotografií tedy předcházela hru, fotografie se později stala součástí hry.



Obrázek 5: Herní prostor (Kravín)



Obrázek 6: Herní prostor (Kravín)

Výše uvedené fotografie tohoto herního prostoru patří ke hře airsoft. Tuto hru hraje mládež z vesnice Menhartice v místním starém kravínu, který stojí uprostřed obce. Nejenom hřiště je totiž prostorem pro hru. Členité prostředí je jako přímo stvořené pro hry typu paintball a airsoft, ale i „hře na schovávanou“ by tato budova nabídla ty nejkrásnější skryše. Kravín v Menharticích oslovil především chlapce, kteří hráli nejružnější hry na počítači. Díky kravínu nyní funguje určitá komunikace mezi těmito chlapci, jejichž společným zájmem je střelení a další bojové aktivity. Dalším „plusem“, který tento herní prostor má, je zvýšená pohybová aktivita, pohyb v obrovském objektu nabízí chlapcům to, čeho se jim nedostává při hrách na počítači.



Obrázek 7: Helenka utíká před sestrou



Obrázek 8: Helenka si hraje s klackem a kusem hadru



Obrázek 9: Helenka si hraje s vodou v sudu

Tyto fotografie vnímám jako velmi vzácné, protože takových okamžiků, kdy si mé dvě sestřenice takto spolu hrají, nejspíš už moc nebude. Nyní totiž k jejich zábavě a hrám slouží především počítač, tablet a mobilní telefon. Anna tráví volný čas i čtením, na kamarády jí však už mnoho volného času nezbývá, a tak komunikuje se svými přáteli a spolužáky především přes internet a mobilní telefon.

### 1.5.1 HRA PŘEDCHÁZEJÍCÍ VZNIKU FOTOGRAFIE (PŘED)

Pokud budu hovořit o hře ve fotografii, která proběhla před samotným vznikem snímku, bude to hra „před“. Autoři fotografií „před“ se fotografováním baví a hrají si například s pózami osob, aranžují různá pozadí a kompozice postav atd. Fotografie tohoto typu bývají veselé a hravé nejenom ve fázi vznikání, ale i v samotném výsledku celého snažení. Hra nemusí být následně viditelná přímo ve vzniklém snímku, ale nachází se „před“.

Fotografií tohoto typu je obrovská spousta a mnoho lidí považuje samotné fotografování za druh zábavy. U některých fotografií nemusíme hru „před“ sami vypořádat, ale můžeme si ji vyvodit z finální podoby snímku. Některé selfiephoto (kapitola 1.7.3.) nemusí vypadat zrovna hravě, ale hra je v nich obsažena při vzniku

---

fotografie, kdy si autor hraje s vlastní mimikou a vytváří spousty snímků a naplňuje tak svůj volný čas.



Obrázek 10: Amsterdam

Výše uvedená fotografie je hravá už od prvního pohledu, ovšem může z ní vyvodit hru, která proběhla než fotografie vznikla. Účastníci této fotografie vytváří různé kompozice a jsou veselí i ve tváři. Rozhodně musela být zábava vylézt na jednotlivá písmena pro vytvoření této kreativní fotografie.



---

### 1.5.2 HRA SE NACHÁZÍ PŘÍMO VE FOTOGRAFII (V)

Hra, která se nachází přímo ve fotografii (V), je dobře identifikovatelná v samotném snímku. Taková fotografie nám může nějakou hru dokumentovat nebo jsme schopni ze série fotografií hru vypožorovat. Může třeba odrážet optické a perspektivní klamy ve fotografii – autor fotografuje osobu, která se nachází v blízkosti fotoaparátu, a ve velké dálce stojí Eifellova věž, kterou zdánlivě osoba drží mezi prsty. Takovým iluzivním fotografiím nejspíš hra také předcházela, ale zároveň je viditelná přímo ve fotografii.

Následující fotografie, níže uvedená, je příkladem, kdy autor hru dokumentuje. Zde je to nějaká hra s kartami.



Obrázek 11: Eifellova věž



Obrázek 12: Hra s kartami

### 1.5.3 HRA VYUŽÍVAJÍCÍ FOTOGRAFII (PO)

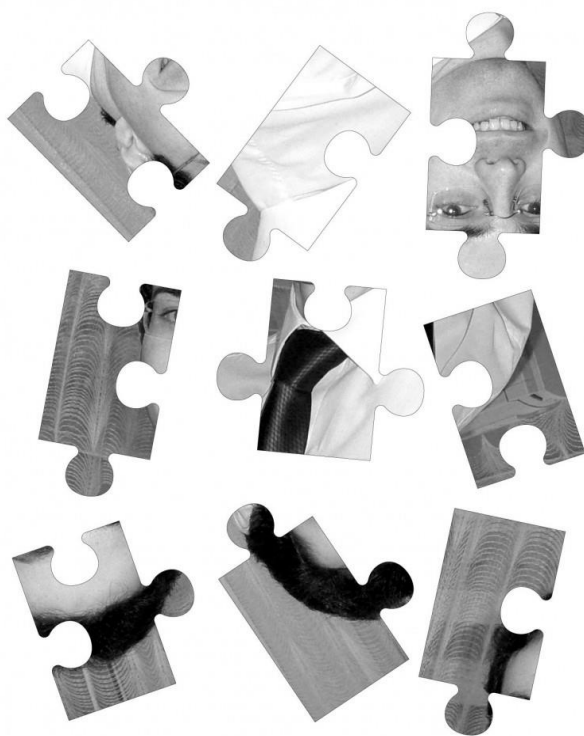
Hra která vzniká po vytvoření fotografií, kdy fotografie je součástí nějaké hry, může být třeba karetní hra, fotografické pexeso nebo puzzle. Například fotografické puzzle dnes dělá na zakázku téměř každý fotografický ateliér. Takové fotografické puzzle jsou právě hrou, kterou jsem nazvala „po“, hra se vytváří z fotografií a hraje se až po vzniku snímku.

---

Hra „po“ je i taková hra, kterou může být například koláž. Hrajeme si s fotografií, kterou máme v tištěné podobě a různě ji stříháme, domalováváme a lepíme. Více o hře „po“ je v pedagogické části: Fotografie jako východisko didaktické hry.



Obrázek 13: Jiří Kolář



Obrázek 14: Puzzle z fotografie

---

## 1.6 FOTOGRAFIE

V knize Fotografie a sociologie na str.9 jsem se dočetla, že: “Fotografie jako novodobý technický a výrazový prostředek, schopný zaznamenávat, reprodukovat a uchovávat obraz skutečnosti, měla od svého vzniku velmi blízko nejen k vědám technickým a přírodním, ale především společenským. Její význam pro oblast společenských věd spočívá v tom, že dokáže fixovat vizuální odraz objektivní reality a představuje neverbální zdroj informací. V přeneseném smyslu slova lze fotografii přirovnat k „paměti“ uchovávající informace o sociální skutečnosti, a je proto ve vědecké praxi používána jako prostředek dokumentační, informační a archivní. Aspekt ontologické autentičnosti vztahující se k fotografii ji předurčuje i pro další funkci ve vědecké oblasti. Fotografie bývá často používána jako prostředek umožňující pozorování a zaznamenávání autentických podob sociálních jevů a procesů. Tím, že je fotografie schopna zachytit chování člověka i celé komplexy sociálních jevů, stává se relevantní metodou i zdrojem informací právě pro sociologii. Fotografie v tomto případě plní poznávací funkci a z hlediska vědecké metodologie může být jak inspirací pro vznik vědecké hypotézy o sledovaném jevu, tak i její verifikací. Stává se tak moderním jazykem vědy a vědecké práce“. (Siostrzonek, 2011)

### 1.6.1 FOTOGRAFIE JAKO OBRAZ – FOTOGRAFIE VERSUS OBRAZ

*„V estetickém smyslu je obraz specifický odraz objektivní skutečnosti v lidském vědomí, kterým je přisvojován svět v noetických a gnoseologických, sociálních, třídních, etických, smyslových aj. aspektech bytí a jeho praxe. Ve výtvarném umění v širším smyslu též sochařské, malířské, grafické, architektonické aj. dílo, které obraz výtvarně zhmotňuje; v užším významu též dvojrozměrné umělecké dílo, tj. deskový, závěsný či nástěnný obraz, mozaika, vázové malířství*

---

*apod., jehož výrazovými prostředky jsou především linie a barva. V tomto užším významu může být obraz definován též mezními pojmy jako malba obrazová nebo malba ornamentální, z jiného hlediska jako závěsný obraz (jehož samostatnost zvýrazňuje rám) nebo dekorativní panel (který rám potlačuje či vytlačuje) apod.“(Baleka, 1997)*

### 1.6.2 „SOCIOLOGICKÁ“ FOTOGRAFIE

Nad pojmem sociologické fotografie, zda existuje či ne, dlouhodobě diskutují fotografové, teoretici fotografické tvorby a sociologové. Samotný pojem „sociologické fotografie“ je totiž chápán a používán v různých významových souvislostech. Za sociologickou fotografii bývají považovány nejčastěji tyto fenomény:

1. fotografie jako sociální diagnóza
2. fotografie jako specifický technický prostředek a metoda k zachycení a dokumentování sociální reality
3. fotografie jako fotografický žánr v podobě vizuální sociologické výpovědi o zkoumaném sociokulturním jevu nebo problému
4. fotografie jako výsledek fotografické tvorby respondentů dotazníku
5. sociologická fotografie jako institucionalizovaný fenomén.

V souvislosti s Facebookem a fotografiemi, které jsem vyhledávala, se budu zabývat fotografií jako fotografickou tvorbou respondentů. Zatímco předcházející pojetí vycházela z činnosti profesionálního fotografa v roli „výzkumníka“, toto pojetí sleduje především fotografickou aktivitu „respondentů“ – laiků dokumentující sociální situaci dané třídy, vrstvy či společenské skupiny; tato aktivita může být záměrně stimulovaná či živelně vzniklá a předmětem sociologické analýzy se stává subjektivně zaujatá fotografická produkce respondentů samých. (Siostrzonek, 2011)

---

Fotografie zveřejňuje určitý pocit, tím jej zpřístupňuje, umožňuje jeho analýzu i jeho kritiku. Odhaluje zdroje inspirace, a vypovídá tak nechtěně i o tvůrcích, čímž poskytuje materiál pro sociologii sociologie, pro teorii vědy. Této funkce nabývá fotografie vždy. Není to však funkce záměrná, chtěná a převládající. Na rozdíl od volné fotografie, kde manifestace osobního pohledu na problém stojí do určité míry v centru pozornosti tvůrců, v sociologii je podřízena funkci dokumentární, fixační a zpřístupňující, funkci objektivního zobrazení sociálních procesů. Tomu je třeba podřídit vždy a všude výrazové prostředky fotografie. (Siostrzonek, 2011)

### 1.6.3 KOMUNIKACE POMOCÍ FOTOGRAFIE

*Sociologická* fotografie představuje jeden ze základních prostředků vizuální komunikace a je jak výrazem určitého novodobého životního stylu, tak i do značné míry systematického svědectví o společnosti. (Siostrzonek, 2011) *Sociologickými* fotografiemi jsou i fotografie uživatelů Facebooku.

Umění, fotografie, film, video, reklamy, počítačové ikony, krajina, architektura, technika, veřejný prostor, móda, grafitti, tetování atd. jsou části komplexu vizuální komunikace. (tamtéž)

Významný podíl na zachycení proměn současného světa, společnost a vizuální kultury má fotografické médium. Fenomén fotografie je objektem dlouhodobého soustavného zájmu sociálních věd (antropologie, sociologie, sociální psychologie, etnologie atd.). Fotografie, která je nedílnou součástí spektra umění, může být z hlediska sociologie nahlížena v nejrůznějších aspektech tvorby, např. jako komunikační médium, artefakt, ale také lidská činnost – fotografování. (Siostrzonek, 2011)

---

#### 1.6.4 „VIZUÁLNÍ GRAMOTNOST“

Vizuální schopnost je schopnost vnímat svět pomocí zraku (vizuálního analyzátoru) a kognitivních procesů. Rozdílná úroveň vizuální schopnosti je dána neurofyzilogicky (vynikající vizuální schopnost, vady vidění, nevidomost), věkem (ve stáří se zhoršuje), učením (lze ji rozvíjet), povoláním (profesionál je schopen postřehnout ve svém oboru kvality, které laik vůbec nevidí). Vizuální schopnost bývá ovlivňována podmínkami, přístroji a léky. (viz Průcha, Walterová, Mareš, 2009)

*„Vidění je psychickou funkcí, která umožňuje člověku reagovat na světelné podněty. Světlo je svou fyzikální podstatou elektromagnetické vlnění. Zhlediska psychologie umění je vizuální prožitkovou kvalitou, která může nabývat estetické hodnoty. Vnímání tvarů, barev, objemů a prostorů podléhá zákonitostem, o nichž pojednáváme dále. Jsou to základní a nejjednodušší předpoklady vnímání vizuálních uměleckých objektů“.* (viz Kulka, 2008, S.96)

Grapheion.cz jsou internetové noviny o umění grafiky, knihy, tisku a papíru, Martin Raudenský zde píše o vizuální řeči soudobého umění grafiky a její uplatnění ve výtvarné výchově. Pojem „gramotnost“ vysvětluje takto: „gramotnost“ lze definovat jako dovednosti čtení, psaní a počítání, přičemž proces jejich osvojení se tradičně vztahuje ke školnímu vzdělání. Každý z nás může jistě potvrdit, jak často v reálných životních situacích uplatnil školní poznatky a dovednosti v jiném kontextu či variabilitě, než bylo původně předpokládáno. Proces poznávání nebo učení neexistuje tedy jako neměnný, univerzální a nezávislý na vnějších podmínkách, ale proměňuje se tak, jak se mění společnost, kultura politika apod.

Současná společnost vizuálními obrazy nejen komunikuje, ale také se významně podílí na jejich tvorbě. V současnosti foto-grafuje a elektronicky distribuuje své obrazové záznamy téměř celá společnost. Fotografováním vzniká nepředstavitelná báze obrazových sdělení. Objektem fotografického zájmu je vše,

---

co nás obklopuje. Vznikají osobní obrazové deníky, které jsou sdíleny blízkými osobami, ale zároveň jsou šířeny prostřednictvím veřejného prostoru internetu. Fotografováním můžeme vést také dialog se sebou samým. (Siostrzonek, 2011)

## 1.7 FOTOGRAFIE NA FACEBOOKU

Facebook je jedna z největších sociálních internetových sítí 21. století. Jestliže slovo Facebook přeložíme do českého jazyka, mluvíme o „knize obličejů“. Založil ho se svými dvěma spolubydlíci a kamarádem (který také studoval softwarové inženýrství na Harvardu) Mark Zuckerberg v roce 2004 jako stránku, která je měla spojit s jejich přáteli a spolužáky. Nejprve byla tato síť omezena pouze na Harvard College, postupně se ale otevřela i dalším prestižním americkým univerzitám (Yale, Stanford apod.), pak firmám (Apple, Microsoft) a v září 2006 uživatelům z celého světa bez jakéhokoliv omezení.

Fotografie, které jsem vyhledávala na sociálních sítích a především na Facebooku, jsou výsledkem určité hry s fotoaparátem. Fotografie tohoto typu, které vznikají ze zábavy, kdy si autor hraje s fotoaparátem, dokonale propojují hru a fotografii. Fotografie, které vznikly za účelem zábavy, lze snadno nalézt téměř u každého uživatele Facebooku. Dnes, v době, kdy má každý svůj vlastní fotoaparát nebo telefon s fotoaparátem, není problém kdykoliv cokoliv zachytit a „zvěčnit“.

Prezentace fotografií dnes již ale probíhá jinak než ještě před pouhými deseti lety. Tehdy běžná fotoalba či fotokničky už nejsou úložným prostorem pro tyto obrázky, ty totiž již většinou ani neexistují ve fyzické podobě. Veškerá prezentace fotografií se nyní odehrává digitálně – na PC a na internetu. Pravdou je, že kdyby si každý nechal vyvolat či vytisknout všechny fotografie, které má uložené v podobě nul a jedniček v digitální podobě, nejspíš by jim musel vyhradit nějakou větší místnost.

---

Jako malá si pamatuji, že když jsem jela s rodiči na nějaký výlet, maminka koupila jeden film do fotoaparátu a dobře si promyslela, co, kde a jak vyfotí. Dnes se mačká spoušť bez rozmyslu – a když se někdo po týdnu vrátí z dovolené, je zcela normální, že má nafoceno více jak 1000 fotografií. V takovém množství je i těžké snímky nějak prezentovat, protože každého zahltní a po pár minutách již nikoho nezajímají.

K nedělním návštěvám známých a kamarádů patřila často prohlídka rodinných alb. Dnes už se lidé tolik nenavštěvují, veškerá komunikace funguje přes skype, facebook a další sociální sítě. Pokud chce někdo někoho vidět, jednoduše si otevře jeho profil např. na Facebooku, uvidí jeho fotografie a aktuální vizáž, také se třeba dozví, že jeho kamarád právě přijel z dovolené a nyní leží doma s vysokými horečkami a cítí se špatně. Komunikace „face to face“ mizí, nahradilo ji virtuální setkávání.

Na facebooku (dále FB) lidé prezentují své výtvary, dokumentují malování svých bytů, jídlo které uvařili, ozdoby, které vyrobili, u většiny uživatelů nesmí chybět fotografie čerstvě narozených dětí, fotografují prostě vše a následně to zveřejňují. Je to jejich způsob zábavy, ke kterému bezpodmínečně patří fotografování jako jeden ze způsobů prezentace.

Další typ fotografií, které se objevují na FB, jsou fotografie pořízené ve fotografických studiích. Jsou to fotografie dokonale vyretušované a prezentují se tu tak lidé v té nejdokonalejší podobě.

Veliké množství fotografií na FB jsou **fotografie dokumentární a reportážní**. Jsou to například fotografie z dovolené, výletů, památky, ale také dokumentace různých událostí od narozeninových oslav, vánočních večírků, hasičských závodů, až po různé tradice a slavnosti, které patří k obci či vesnici, kde konkrétní člověk žije.



---

Snímky totiž kromě relativní autenticity prostředí zachycují i prvky respondentova stylizovaného chování daného jeho sociální pozicí, výší kulturní úrovně, návyky, stereotypy a někdy i jeho výslovným upozorněním na to, co chce a nechce fotografovat. (Siostrzonek, 2011)

Lidé veškerý svůj pohyb a návštěvy nejrozličnějších památek fotografují a vzápětí zveřejňují na FB, je to otázka několika minut a všichni návštěvníci této sítě během krátké chvíle mohou zjistit, kde se jejich přátelé nacházejí. Samozřejmě, že takovéto zveřejňování fotografií má i své stinné stránky a může být i nebezpečné. Dají se z nich zjistit nejrozličnější informace o člověku, jeho rodině, místě pohybu atd., to pak může být středem zájmu různých kriminálních živlů – zloději a vykradači bytů počínaje a pedofily konče. Toto nebezpečí snadného zneužití související se zveřejňováním fotografií na FB není hlavním tématem mé práce, ale přesto je určitě důležité tato rizika zmínit.

Uživatelé FB zahlcují své profily nejrozličnějšími fotografiemi. Někteří hru provozují ještě před tím, než fotografie vznikne. Nejprve si hrají s prostředím, různě ho aranžují a připravují pro ten jedinečný moment, kdy stisknou spoušť. Potom následuje zábavný a důležitý čas, kdy pracují na své vizáži – a to od líčení až po oblékání. Když mají nafoceno alespoň třicet různých póz a poloh, přetáhnou fotografie do počítače a začnou si hrát s jejich úpravou. Přidávají a ubírají jasy a kontrasty, retušují atd. Pak umístí fotografie na svůj profil na FB a hra pokračuje. Teď mohou sledovat, kolika lidem se jejich fotografie líbí, kdo jim je komentuje nebo sdílí. Pokud se hra liší od práce a od učení a má být pro nás příjemná a zábavná, tak určitě vznik takovýchto fotografií je určitým druhem hry. Velice pochybuji o tom, že je někdo nucen takovéto fotografie dělat, nebo snad že je to pro někoho trest.

---

### 1.7.1 REPORTÁŽNÍ A DOKUMENTÁRNÍ FOTOGRAFIE

*„Velkým impulsem pro rozvoj fotografické momentky se na přelomu 19. a 20. století stalo rozšíření příručních fotoaparátů, umožňujících fotografovat bez stativu. Zakladatelskou osobností reportážní fotografie v českých zemích byl Rudolf Bruner-Dvořák, který proslul aktuálními živými snímky již na Jubilejní výstavě roku 1891“.*

(Birgus, Mlčoch, 2005,S.20)

**Reportážní fotografie** je specifický žánr ve fotografické tvorbě. Tento druh fotografií je primárně určen pro zachycování aktuálních dějů. Samotná reportážní fotka vznikla pro potřeby novin a časopisů, aby se čtenáři co nejvíce přiblížili k realitě. Za reportážní fotografii lze označit téměř vše, co lze vyfotografovat. Vznikají tak fotografie, které ilustrují zajímavé události a děje, předměty, osobnosti, přírodní úkazy, lidské výtvořby atd. a jsou předkládány širokému publiku.

*„K vývoji reportážní fotografie výrazně přispěl nástup společenských časopisů ilustrovaných fotografiemi. Týdeník Český svět byl založen roku 1906 a vedle Rudolfa Brunera-Dvořáka měl řadu dalších skvělých přispěvatelů“.* (Birgus, Mlčoch, 2005,S.20)

Snímky totiž kromě relativní autenticity prostředí zachycují i prvky respondentova stylizovaného chování daného jeho sociální pozicí, vyšší kulturní úrovně, návyky, stereotypy a někdy i jeho výslovným upozorněním na to, co „chce a nechce“ fotografovat. (Siostrzonek, 2011)

### 1.7.2 PORTRÉT

Portrétování má bohatou a dlouhou historii. První portréty vznikaly už ve starověku. Mohutný rozvoj zaznamenal portrét v renesanci a ještě výraznější zájem o portrét přinášelo baroko. Zájem o portrét náležel i následujícím slohovým obdobím. Klasický

---

malířský či sochařský portrét se stal spíše vyjímečným a exkluzivním po nástupu fotografie v 19. století. Dominantním typem portrétního je dnes fotografický portrét.

Dobrý portrét odhalí něco z charakteru fotografovaného člověka, ať už je to dobrá nálada, záblesk humoru nebo jiné důležité rysy osobnosti nebo životního stylu.

(Lezano, Thomassen, 2007)

Jedním z nejvýznamnějších tvůrců realistického fotografického portrétního byl

Gaspard – Félix Tournachon Nadar (1820 – 1910). Jeho portréty významných osobností mají dodnes neuvěřitelnou atmosféru. Používal minimum rekvizit a jednoduché pozadí. Nejznámější sugestivní portrét básníka Ch. Baudelaire. Další Nadarovi portréty: Georges Sandová, Sarah Bernhardt, Ferenc Liszt, Frederick Chopin, skladatel Rossini, malíř Delacroix.



Obrázek 15: Gaspard – Félix Tournachon Nadar „Ch. Baudelaire“

---

## 1.8 HRAVÉ FOTOGRAFIE Z FACEBOOKU

Ve své práci se zabývám hrou a fotografií, proto se budu věnovat nyní blíže tomuto spojení ve vztahu k FB. Mám-li na mysli druh fotografie, kterou jsem právě popsala, pak je to bezesporu fotografie, která je hrou a nese v sobě herní prvky.

Při studiu a hodnocení fotografií, které zveřejňují lidé na Facebooku, jsem se zaměřila na čtyři typy fotografie. Samozřejmě, že se na této síti objevuje typů mnohem více, já se ale zaměřila na ty fotografie, které v sobě zachycují určité herní prvky a hry, tyto skupiny jsem si pro lepší orientaci roztřídila.

### **1. Fotografie upravené v počítači**

### **2. Prostorové a perspektivní klamy ve fotografii**

### **3. Selfie photo (autor fotí sám sebe)**

### **4. Fotografie z webkamery (transformace, deformace a zrcadlení)**

#### 1.8.1 FOTOGRAFIE UPRAVENÉ V POČÍTAČI

Na fotografie upravené pomocí Photoshopu narážíme téměř denně, některé jsou podařené a jiné jsou legrační a hravé právě díky tomu, že podařené nejsou. Adobe Photoshop je celosvětovým fenoménem v oblasti úpravy fotografií. Právě ten přiznaný zásah úpravy nabývá určité hravosti ve fotografii. Jestliže člověk danou úpravu přiznává, tak nám většinou poukazuje na určitou zábavu a legraci z úpravy fotografií. Pokud upravuji fotografie ve Photoshopu, tak se tím většinou bavím, nestalo se mi, že bych je upravovala, protože bych musela. Když vidím některé fotografie z FB, které jsou upravované pomocí Photoshopu nebo jiných podobných programů, tak vypadají, jak hravě, tak zábavně. Z dotazníku jsem také zjistila, že lidé, kteří fotografie upravují, to považují za zábavu. Většina fotografií jsou fotomontáže, retuše a další úpravy pomocí Photoshopu. Úpravy v programu Photoshop se nejčastěji týkají barevnosti, jasů a kontrastů nebo také vkládání

---

různých symbolů, obrázků a textů. Hra se často týká fotomontáží, vyřezávání lidské siluety a umisťování do nového prostředí. Jiné úpravy patří ke zdokonalování obličejů a to nejčastěji u dívek, kde si retušují různé nedostatky v obličeji, mění si barvu očí, délku a barvu vlasů za účelem dokonalosti. Tyto zásahy bývají většinou amatérské, takže fotografie působí opravdu legračně.



Obrázek 16: Hájková Linda a Gabriela Kneslová „V ten den, kdy venku mrzlo“

U této fotografie stál text: „*v ten den, kdy venku mrzlo*“.

V řadě případů teprve kombinace obrazu a slovního doprovodu umožní plné pochopení obsahu sociální akce odehrávající se na fotografii a tím i adekvátní pochopení fotografie samé. (Siostrzonek, 2011)

---

O fotografii, která je uvedena výše, můžeme říci, že je hravá. Nese v sobě prvky hry, jak při vznikaní, tak ve výsledné fotografii, která byla upravovaná pomocí nějakého počítačového programu. Pokud venku mrzlo, jak dívky pod fotografií uvedly, tak si hledali nějakou jinou zábavu, jak jinak využít volný čas než venku. Dívky se bavily tím, že se fotografovaly a následně fotografie upravovaly.



Obrázek 17: Kudrnová Denisa „Egypt“





Obrázek 18: Elio Pallard "Velbloud"



Obrázek 19: Elio Pallard "Horolezci"

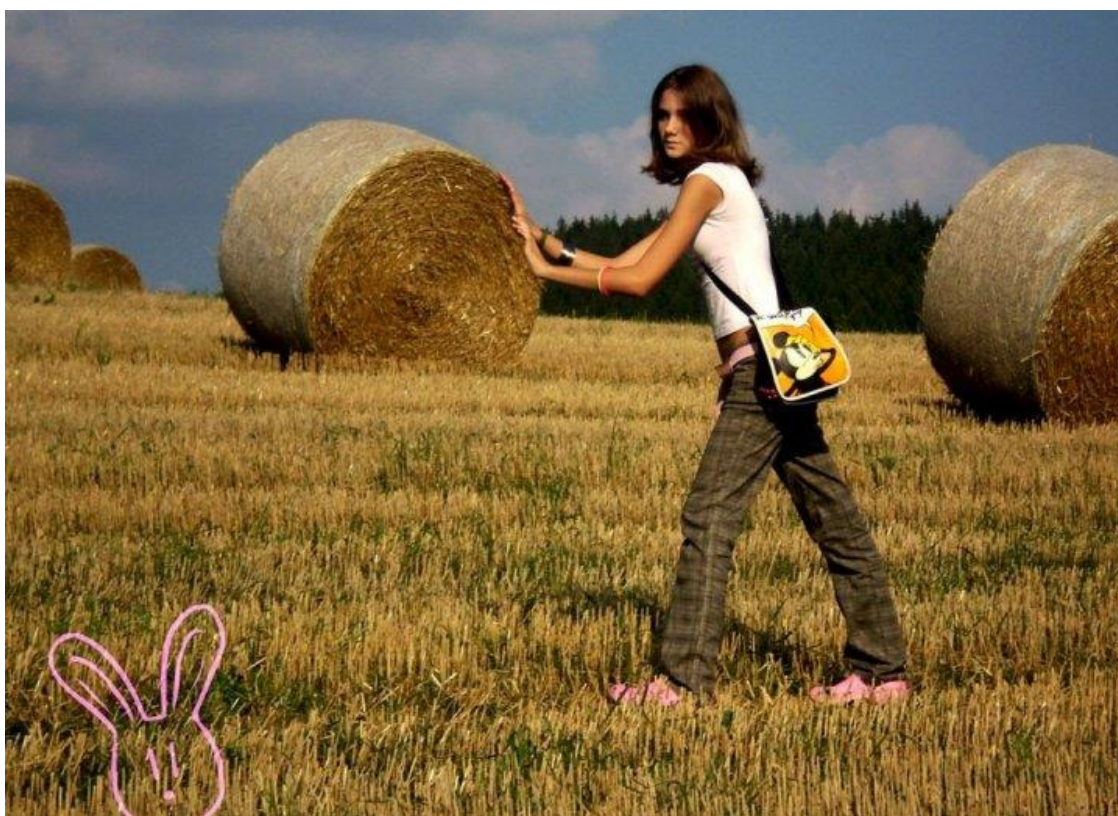
Na výše uvedených snímcích fotograf Elio Pallard v sérii s názvem Hra s mraky představuje mraky jako různé úžasné krajiny. Fotograf nabízí proměnu obláček na obloze do kouzelných hor, v nadýchané vlny či vlající přikrývky sněhu. Umístěním siluety nebo figury do každého mraku, Pallard vytváří scény, které vypovídají o jeho představivosti. Využívá tvaru a zbarvení mraků pro vznik tvůrčích snímků, ukazuje, jak si lze hrát – ať už je to napodobuje horké saharské duny, kde kočovníci a velbloudi cestovali po staletí, nebo horolezce.

### 1.8.2 PROSTOROVÉ A PERSPEKTIVNÍ KLAMY VE FOTOGRAFII

Následující fotografie z FB, kdy šikovní fotografové vytvářejí optické klamy, patří rozhodně do skupiny hravých a zábavných fotografií. Fotografie nám ukazují, jak lze využít perspektivu v praxi, co lze vytvářet neobvyklým způsobem a ukázat nový pohled na svět, pomocí následujících zajímavých fotografií. Zkreslení se dá využít k tvůrčím účelům. Balík slámy na níže uvedené fotografii je ve skutečnosti vzdálena od dívky možná deset i více metrů, avšak dlouhé ohnisko přiblížilo balík k dívce, takže to vypadá, jako by tlačila balík před sebou. Všechny fotografie by měly být přirozené, bez úprav prostřednictvím počítačových programů.

---

Jiří Kulka v knize Psychologie umění píše o vnímání velikosti předmětů. Ze zkušenosti víme, že předmět se nám jeví větší z blízka a když od předmětu odstupujeme, tak se zmenšuje. Známe-li velikost daného předmětu, můžeme odhadnout jeho vzdálenost. Co se týče umístění předmětů v zorném poli, tak pokud jeden předmět je umístěn nad jiným, není obvykle vnímán jako zavěšený ve vzduchu, nýbrž jako nacházející se ve větší vzdálenosti. Člověk je schopen naznačené tvary doplňovat a domýšlet. Centrální zpracování vizuálních struktur vede někdy ke vzniku iluzí. (Kulka, 2008)



Obrázek 20: Sára a iluze





Obrázek 21: Marek a velká ryba



Obrázek 22: Adrian Limani „Basketbal“



Obrázek 23: Adrian Limani „Postava opírající se o měsíc“

---

Albánský fotograf Adrian Limani (samouk) vytvořil hravou sérii fotografií zachycující osobu hrající si s měsícem v úplňku. Fotograf zachycuje mladého muže, jak skáče a pózuje s měsícem, vytváří obrazy, kde silueta postavy drží měsíc, opírá se o něj, a dokonce i hraje basketbal se zářící koulí. Jednoduché provedení a koncept této série fotografií ukazuje hravého a tvůrčího ducha.

### 1.8.3 SELFIE PHOTO

Tento fenomén není zatím příliš zmiňován v odborné literatuře, proto jsem většinu informací čerpala z internetu a facebooku, kde se tento žánr začal objevovat. Selfie je anglické slovo, které v překladu znamená autoportrét, tyto autoportréty bývají pořízeny chytrým telefonem z natažené ruky, následně jsou publikovány na sociálních sítích.

Jak jsem zjistila po prostudování vrácených dotazníků, téměř každý respondent vlastní fotoaparát nebo mobilní telefon s fotoaparátem, a tudíž není žádný problém tyto fotografie kdykoliv, kdekoliv a s kýmkoliv vytvořit. Ze stovky respondentů pouze jediný nevlastní žádný fotoaparát, ani mobilní telefon s fotoaparátem. Na otázku, zda se už někdy sami vyfotografovali, 84 dotazovaných selfie fotografií vytvořili. Pouhých 16 respondentů nevytvořilo selfie fotografii, ale i to se může změnit, jelikož tento fenomén se šíří skutečně velice rychle.



Obrázek 24: Kobe vs. Messi: Kdo s koho



Obrázek 25: Kobe vs. Messi

To, že je „selfie“ nesmírně populární dokazuje i reklama, kde se dvě legendy profesionálního sportu, Lionel Messi a Kobe Bryant, fotí po celém světě pro Turkish Airlines a soutěží, kdo pořídí momentku ze zajímavějšího místa.

Selfie fotografie by patřila do té skupiny, kde se hra hraje při vzniku fotografie. Takový fotograf „ametér“ si vymýšlí ty nejrůznější kompozice a hraje si se svým výrazem a vizáží. Někteří selfie fotografové podnikají veliké přípravy, než fotografii vytvoří, jiní se bezmyšlenkovitě fotografují na různých místech aparátem z natažené ruky. Podle množství fotografií tohoto typu, které se vyskytují nejenom na FB, bych si troufla říci, že se tím lidé opravdu baví. Fotografie, kterou jsem stáhla z profilu jedné známé, je ukázkou z nemalého množství fotografií tohoto typu.



Obrázek 26: Kristýna Kubů „Selfie Tinna“

---

#### 1.8.4 FOTOGRAFIE Z WEBKAMERY

Fotografie z webkamery jsou hravé jak při vzniku, tak ve finální podobě. Funkce transformace, deformace a zrcadlení jsou softwarovou součástí snad všech webkamer, ale i fotoaparátů mobilních telefonů. Najít to správné zdeformování může být velikou legrací. Úsměv dívek na výše uvedené fotografii je jasnou známkou toho, že se při vzniku bavily a užily si tuto hru s webkamerou. Fotografie je jednou ze série, kterou dívky nafotily a poté zveřejnily na FB. Tento druh fotografií se dá celkem běžně najít u nejrůznějších uživatelů sítě. Líbí se mi, že se autorky nebojí experimentovat s kompozicemi a že se baví vlastně na svůj účet – některé zdeformované fotografie mohou působit poněkud extravagantně. Je na nich vidět, že si člověk někdy dělá legraci sám ze sebe – tak mohu být u jednoho uživatele FB krásné vyretušované fotografie, kde se jeví jako dokonalá bytost, a vzápětí jsou zde zdeformované fotografie téže osoby s protaženým nosem.



Obrázek 27: Liščáková Jana a Macečková tereza



---

Já osobně mám zkušenost s fotografiemi z webkamery a mohu říci sama za sebe, že když jsem udělala první fotografii, velice mě to zaujalo, a udělala jsem jich následně zhruba padesát. Vznikaly vtipné fotografie, bavila jsem se jak při jejich vzniku, tak i při následném prohlížení. Je výborné, že člověk vidí, jak bude fotografie vypadat na obrazovce počítače, takže může pracovat i s těmi nejmenšími detaily a neustále má celý snímek pod kontrolou. Ještě několikrát poté jsem se k zábavě s webkamerou vrátila – a to tehdy, když jsem byla sama doma měla dlouhou chvíli. Zároveň jsem objevila ve svém počítači téměř stejné fotografie svého bratra, který také podlehl kouzlu webkamery.

WebcamMax je program, který patří do kategorie zábavných softwarů. Propojuje fotografování se zábavou, ke snímanému obrazu doplníte grafické prvky, zvuky a další komentáře. Tento fenomén fotografování z webových kamer se natolik rozšířil, že jeho tvůrci přišli na trh s rozsáhlejším balíčkem aplikací k těmto kamerám. Další program stejného zaměření se jmenuje Webcam Toy, lze jej používat online a fotografie dále zasílat například na FB a do dalších sociálních sítí. Dva programy, které jsem zde zmínila, patří mezi stovky dalších, jež slouží k fotografování z webových kamer.

Fotografie z webkamery, kterou jsem uvedla jako příklad, využívá motivu zrcadlení. Toho můžeme docílit i běžným fotoaparátem někde v přírodě – efekt zrcadlení můžeme zachytit na vodní hladině, v kalužinách, v odrazech ve skle, ale i v zrcadlech. V uvedené fotografii je efekt zrcadlení dosažen pomocí softwaru, jde o zrcadlení virtuální, nikoli skutečné.

---

#### 1.8.4.1 EXPERIMENTÁLNÍ HRA

K tomu, že je fotografování pomocí webkamery hra nebo experimentování jsem dospěla po přečtení knihy Psychologie umění od Jiřího Kulky. „Slovo „experiment“ pochází z latinského „experimentum“ – pokus, zkouška. Samotný experiment je významným prostředkem pokroku v umění i ve vědě, neboť – je-li úspěšný – přináší nové hodnoty. Experimentální rysy má každé novátorské umělecké dílo.“ (Kulka, 2008) Pokud má každé novátorské umělecké dílo experimentální rysy, tak je mají i fotografie z webkamery. Zároveň se nedá popřít, že by tyto fotografie v sobě nenesly žádné herní prvky. Fotografování pomocí webkamery bych tedy nazvala „experimentální hrou“.

---

## 2 VÝTVARNÁ ČÁST

### 2.1 HRA S FOTOGRAFICKÝM OBRAZEM

V této části pracuji s fotografií jako autor já sama, v pedagogické části vystupuji jako pedagog a fotografie tvoří děti.

Výtvarnou část jsem pojala jako hru, kde jsem vycházela z fotografií na FB a snažila se tyto fotografie někam posunout. Hra a herní prvky v mých fotografiích jsou součástí vzniku samotné fotografie, tedy „PŘED“ a zároveň při pohledu na celý soubor mé práce je jasně viditelná hra i přímo ve fotografii, tedy „V“.

Vycházela jsem z konkrétních fotografií na FB – byly to fotografie z webcamery a selfie fotografie, tzn. fotografovala jsem samu sebe. Posun ke hře se týká především fotografií z webcamery, kterými jsem se inspirovala. Přijde mi ovšem poněkud neoriginální při práci s webkamerou používat neustále stejné transformace a deformace, opakují se stále dokola u různých uživatelů facebooku. Vytvářela jsem si proto vlastní deformace a dokreslovala fotografie bez použití počítačových programů.

Našla jsem staré okno a fotografovala jsem se přes sklo, které jsem různě namáčela, pomalovávala nejrůznějšími barvami nebo jsem na sklo pomocí vody nalepila mouku. Fotografování byla mnohem větší zábava, než když jsem se pomocí webcamery fotografovala před několika lety. Vytvořila jsem celý cyklus fotografií stejně tak, jako když se uživatelé FB fotografují pomocí webcamery.

Soubor čtrnácti fotografií jsem následně prezentovala na FB, stejně jako ostatní uživatelé zde prezentují fotografie z webkamery. Někteří mi můj soubor fotografií, který se jmenoval: Hra s fotografickým obrazem, okomentovali a jiní dávali tzv. „like“. K mému albu na FB jsem napsala, že je reakcí na fotografie z webkamer a fotografie jsou upravované bez použití počítačových aplikací.



Obrázek 28: „Komentáře“

Na výše uvedeném obrázku jsou vidět reakce jiných uživatelů FB na mé fotografie. To, že některé fotografie vypadají bláznivě je pravda, stejně tak, jako vypadají bláznivě fotografie z webkamery. Fotografie se líbí více jak třiceti lidem a to mě těší. Fotografiemi jsem chtěla dokázat, že člověk může vytvořit veselé, bláznivé a hravé fotografie i bez použití nejnovějších technik pro úpravy fotografií.















---

### 3 PEDAGOGICKÁ ČÁST

#### 3.1 FOTOGRAFOVÁNÍ S HELENKOU (4 ROKY)

##### **PROCHÁZKA V PARKU**

**Věk:** 4 roky.

**Technika:** fotografování.

**Cíle výtvarné výchovy podle RVPZV:**

**I. Rozvíjet vnímání a pochopení jevů v životním prostředí** (celku a detailu) v oblastech přírody, hmotné kultury a umění pomocí obrazného vyjádření. Ve východiscích a motivacích tématu se opírat o mezioborové vztahy.

**II. Rozvíjet citění a prožívání jevů v životním prostředí,** vytvářet vztah a odpovědnost k prostředí přírody, hmotné kultury a k oblasti umění. Hledat příležitosti v nabídce témat, která jsou v horizontu zájmu mladého člověka, aby žák mohl uplatnit představivost, fantazii, intuici, interpretační invenci ve svém vizuálně obrazném vyjádření, které je pro výtvarnou výchovu typické. Tento horizont posouvat k takovým tématům, která souvisejí s ujasňováním hodnot ve světě přírody, hmotné kultury a umění.

**III. Rozvíjet a kultivovat smyslovou citlivost** při vnímání a interpretaci životního prostředí v oblastech přírody, hmotné kultury a umění.

**IV. Uplatňovat subjektivitu a zpětné vazby k ověřování komunikačních účinků výtvarných interpretací.**

---

**Motivace:** procházka v parku; práce s fotoaparátem, kterým běžně fotografovat nemůže a absolutní volnost tvorby.

**Postup práce:** vysvětlení, jak bude Helenka s fotoaparátem zacházet; objekty k fotografování a směr procházky určovala Helenka.

**Hodnocení:** vzhledem k Helenčině zájmu o další podobnou procházku, fotografování a fotografie hodnotím tuto aktivitu jako velmi zdařilou. S ohledem na věk autorky a její zkušenosti vznikly opravdu zajímavé soubory fotografií, které byly zaměřené na nejružnější stromy a pejsky. Líbilo se mi, že nefotografovala vše, co viděla, ale že se dokázala zaměřit na dvě věci, kterým se věnovala po celou dobu. (Roeselová, 1996)

V první etapě praktické části jsem se věnovala práci se svou sestřenicí Helenkou, zmiňovala jsem ji v souvislosti s fotografiemi dokumentujícími její hru se sestrou. (Obrázek 7, 8, 9) Helence bude v červnu pět let a chodí do mateřské školy v Jemnici.

Naše hra spočívala v tom, že fotoaparát byl hračka a to velice zajímavá. Helenčina hra s fotoaparátem přecházela plynule do uvědomělého fotografického projevu. *“Tam, kde se dítěti dostane pochopení a uznání, vzrůstá jeho zájem a iniciativa”.* (Roeselová, 1996)

Jedno odpoledne jsem se domluvila s matkou Helenky, že ji navštívím. Helenka měla radost, že si s ní budu hrát. Řekla jsem jí, že mám s sebou fotoaparát a že bychom spolu mohly fotografovat. Půjdeme spolu ven a něco vymyslíme.

Vydala jsem se s Helenkou do parku. Udělala jsem asi dva snímky, ale pak už chtěla fotit ona. Byla jsem ráda, že má o fotografování zájem. Stěžovala si, že jí doma fotoaparát nechtějí půjčit, aby ho nerozbila. I já jsem měla o svůj přístroj strach, tak jsem ji vysvětlila, jak se s ním zachází, upozornila ji, že musí být opatrná a

---

mít aparát neustále zavěšený na krku. Hra pak trvala cca 45 minut. Běhala po parku a pokřikovala: „Musím si vyfotit tenhle úžasný strom“. „A tenhle krásný stromeček taky!“. Nejen, že to byla ohromná zábava pro Helenku, ale i pro mě. Nechala jsem ji dělat a fotit vše co chtěla. Když už nafotila všechny stromy v parku, začala fotografovat psy. Nebála se ani oslovit kolemjdoucí: „Mohu si vyfotit toho rozkošného pejska“? Vlna obrovského nadšení přišla o malou chvíli později, do parku přišla moje kamarádka se svým psem a nechala Helenku si s ním hrát. Holčička fotila, jak pes hrabe myšku, jak čůrá a vzápětí se snažila tyto fotografie feně Meggie ukázat. „Dívej Meggie“! „Dívej“! „Tady se dívej“! Meggie samozřejmě nereagovala, tak fotografie chodila Helenka ukazovat mě. Za třičtvrtě hodiny udělala Helenka kolem 150 snímků a stále nechtěla přestat, ale vzhledem k nepříznivému počasí si musela nasadit rukavice. Domluvily jsme se tedy, že se teď musí zahřát a nyní budu pracovat já. Teď mi Helenka říkala co mám fotit: „Báro, tenhle úžasný dům!“

I přes to, že sestřenice nafotila 150 fotek, nemačkala spoušť jenom tak bez rozmyslu, ale záběry si pečlivě vybírala. Pozorovala jsem ji – a jelikož mi přišlo složité jí vysvětlovat, jak objekt přiblížit, nechala jsem ji, aby si sama přistupovala k objektům a vzdalovala se od nich. Funkci zoom si tím vlastně zastoupila sama. Poté, co jsem jí fotoaparát kvůli zimě zabavila, neustále sledovala v okolí, co by chtěla vyfotit, rozhlížela se stále kolem sebe a dívala se na objekty a zákoutí jako nějaký profesionální fotograf.

**Reflexe – reflektivní bilance:** Druhý den jsem Helenku potkala s její sestrou, a ta mi mi hned sdělovala, že se po mě Helenka celou cestu ptá, jestli na ni zase budu čekat doma a půjdeme spolu fotit, že včera nemluvila o ničem jiném než o tom, co všechno se mnou v parku nafotila. Chtěly si fotografie prohlédnout, a ptaly se, zda jim je dám. Měla jsem z jejich zájmu velkou radost a slíbila jsem, že jí fotografie určitě pošlu, a že zase někdy přijedu a půjdeme spolu fotit.





Obrázek 29



Obrázek 30



Obrázek 31



Obrázek 32



Obrázek 33



Obrázek 34

---

## 3.2 PRÁCE S DĚTMI Z KREATIVNÍHO KROUŽKU V JEMNICI

Schůzky kreativního kroužku v Jemnici probíhají v místním Domě dětí a mládeže (vyučují se zde nejrůznější kroužky od tancování, rybaření, myslivosti až po kroužky keramiky, prostory využívají i maminky s dětmi). Kroužek navštěvují děti z místní základní školy.

Kreativní kroužek vede paní Křivánková, která nemá pedagogické vzdělání ani vzdělání výtvarného směru, pouze se o výtvarnou výchovu zajímá, didaktické zkušenosti bohužel nemá. Třída, ve které výuka probíhá, je pro čtyřicet dětí, které běžně na kreativní kroužek chodí, velmi malá. Jsou to chlapci a děvčata od 1. do 9. třídy.

Když jsem se přišla domluvit, zda bych mohla v rámci své bakalářské práce vést výuku tohoto kroužku, ukazovala mi paní Křivánková některé práce, které zde vznikají. Vyráběli například květinové origami nebo věnečky z barevného papíru, všechny práce byly téměř stejné. Kreativita žádná. Nicméně souhlasila s mou praxí.

### DIDAKTICKÁ STRUKTURA PŘÍPRAVY VÝTVARNÉHO ÚKOLU

**Inspirační východiska:** smajlíci jako nositelé výrazu, J. Kolář jako tvůrce koláží, roláží a proláží 1 obrazové ukázky

**Námět:** tvář a její proměna

**Cílová skupina:** 1. – 9. tř.

**Pomůcky:** A) fotoaparát, stativ, židle, bílé papíry, kreslicí potřeby, zrcadlo, ukázky emotikonů

B) fotografie, nůžky, tužky, lepidlo, barevný papír, ukázky J. Koláře a vlastní

**Vzdělávací cíle:**

a) Žák sleduje a pojmenovává citové výrazy u sebe i u spolužáků

---

Uvědomuje si různé prvky v obličeji (obočí, ústa, nosoretní rýhy, vrásky na čele,...) a jejich význam pro vytvoření citového výrazu, jejich kombinací, posuny a proměnami tvoří další typy

V symbolu výrazně zjednodušeného obličeje vnímá sociální odezvu

Na základě připravených „prefabrikovaných“ emotikonů samostatně kreativně vytváří další a další varianty a rozvádí tak formálně chudé znaky do bohaté emocionální škály

Ověřuje komunikační účinky samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření v sociálních vztazích

Práce vznikla v sociální spolupráci, žáci navzájem komunikovali

**b) Žák** se soustředí na „technologickou“ část přípravy před samotnou kreativní činností – měření, stříhání a označování proužků – důraz na přesnost a preciznost

Vnímá instrukci a je schopen podle ní pracovat

Uvědomí si potřebu proměny a tím i „směny“ částí svého portréту, rozvoj empatie a tolerance vůči druhým, přijetí druhého bez výhrad

Snaží se při práci s lepidlem postupovat pečlivě, kladen důraz na čistotu při práci

Rozvíjí fantazii při pojmenovávání vzniklých tváří – podobnost, výrazný znak, zkušenost

Svého člověka představí spolužákům, charakterizuje jej, v závěru se práce prezentují formou výstavy obrácené do městského exteriéru z oken budovy

**Fáze výtvarného úkolu:**

**Přípravná fáze** – kresby smajlíků, typy úsměvů, mračení, údiv – charakteristika emocí a jejich odraz ve tváři, „ksichtění“ do zrcadla

---

**Motivace** – ukázky, hra s detailem, příslib hry v závěru práce – proměna formou hry

**Realizace** – Fotografování portrétů

Příprava (rozměření a rozstříhání) fotografií

Výměna jednotlivých částí v kruhu

Lepení

Pojmenovávání

Představování a reflexe se spolužáky

**Hodnocení** – zpětnou vazbu získali žáci už i v přípr. fázi od maminek, které si pro ně přišly, ale i od spolužáků. V závěrečném rozhovoru nad pracemi žáci i sami reflektovali jak jsou s výsledkem spokojeni, vnímali odlišnosti a specifičnosti jednotlivých artefaktů

**Prezentace formou výstavy** – Výstava směrem do města práci dětí mnohem více zpropaguje než vystavení v interiéru DDM

**Další návoznosti:** např. další výtvarný úkol se může týkat portrétů (kreslení spolužáků), následně kopírování a dokreslování obličejů, vymýšlení nových transformací pomocí koláže (proláže, muchláže). V souvislosti s fotografií by se mohly fotografovat portréty, kde by žáci dostali informace, jak má portrét vypadat. V dějinách umění lze následně probírat vývoj portréту z historického hlediska.

**Reflexe – reflektivní bilance:** Kreativní kroužek začínal ve 14:30 a končil v 16:00. Měli jsme málo času na práci, kterou jsem s dětmi chtěla stihnout, domluvila jsem se tedy, že kroužek navštívím dvakrát. Na první návštěvu jsem si s sebou přinesla fotoaparát a stativ a fotografovali jsme portréty všech dětí. Aby měly děti stejné pozadí, připravila jsem fotoaparát na stativ před dveře, kam jsem umístila židli, na kterou si děti sedaly. Jelikož jsem vše připravila, děti pouze mačkaly spoušť. Každý měl nakonec portrétní fotografii, u které mohl dělat nejrůznější grimasy.

---

Po vysvětlení, co budeme dělat jsem dětem předvedla práce, které jsem přinesla s sebou, aby viděly jednu z možností, jak bude finální podoba vypadat. Byly to tři fotografie, které jsem rozšířila na proužky. Proužky jsem mezi sebou proházela a nalepila na čtvrtku. Vznikly tři úplně nové obličej. Děti dostaly za úkol pořídit fotografii kamaráda, každý model mohl i dělat různé grimasy a obličej. Každý se nechal vyfotografovat několikrát, abychom měli dostatek obrazového materiálu.

Než se všichni vystřídali u fotoaparátu, dostali ještě jeden úkol. Měli se snažit nakreslit co nejvíce různých obličejů, šklebů a úsměvů. Ukazovali jsme si, jak vypadá smutný obličej, veselý, naštvaný, pak jsme si některé obličej nakreslili. V lidské tváři najdeme nejenom odraz nálady, ale i charakteru člověka. (Cikánová, 1992). Naše první pokusy nejprve vedly k uvědomělému pozorování lidského obličej a mimice. Zahráli jsme si s dětmi pantomimu, kdy děti předváděli různé výrazy – smutek, radost, překvapení, hněv.

Nakonec jsme těmto obličejům říkali smajlíci, protože jim byli známí z internetu a mobilních telefonů. Děti dostaly papíry formátu A2, některé si udělaly na papír čtverečky, do kterých své smajlíky kreslily. Neustále jsem děti obcházela a ptala jsem se jich, co který smajlík znamená a vyjadřuje. Pro některé děti bylo těžké vysvětlit, co chtěly smajlíkem vyjádřit za pocit nebo náladu. Když už děti žádné obličej nenapadaly, tak jsem jim nakreslila, jak mohou výraz obličej změnit pouhým nakloněním obočí a jak si mohou hrát s ústy obličejů. Pak jsem jim radila, ať se jdou dívat do zrcadla a zkouší na sebe dělat různé grimasy nebo ať si je ukazují mezi sebou. Trénovaly si tím i grimasy, které následně mohly fotografovat. Někteří nestihli své obrázky dokončit, tak si je vzali domů na dokončení. Neodnášeli si je proto, že museli, ale proto, že chtěli, a to mě potěšilo. Obrázky jsme si pak vystavovali na chodbě, a když si pro děti přišly maminky, tak jim děti hned své výtvary ukazovaly a měly radost, že si jejich práce fotografuji. Nakonec jsme vyhodnotili, komu se



podařilo udělat nejvíce obličejů, pomalejším jsem chválila jednotlivé smajlíky, které mě zaujaly. Hádali jsme také, co který smajlík znamená, byla to pro ně legrace. A mohu říci, že děti byly opravdu kreativní a objevily se nám zde nejrůznější obličejové. Někdo měl osobitý rukopis, další děti měly každého smajlíka úplně jiného, až to vypadalo, že na jednom papíru malovali čtyři různí autoři. Myslím si, že se práce povedla všem.



Obrázek 35: Honzík

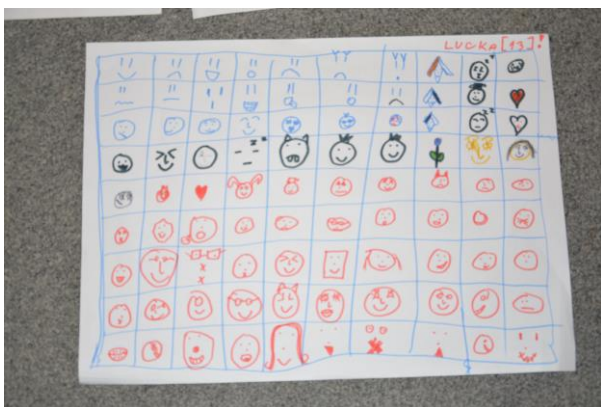


Obrázek 36: Marie (10)



Obrázek 37: Mart'a (10)





Obrázek 38: Lucka (13)



Obrázek 39: Naty (7)

Následující hodinu jsme v kreativním kroužku pokračovali v práci s fotografiemi, které jsem už přinesla vytisknuté na formátu A4. Připravila jsem pro děti proužky z tvrdých papírů, které jim měly ulehčit nalinkování fotografií. I když i tak některé děti fotografii nalinkovaly špatně.



Obrázek 40



Obrázek 41



Obrázek 42





Obrázek 43

Po nalinkování fotografií měli děti jednotlivé proužky očíslovat od jedné do šestnácti a následně rozstříhat. Kdo měl nastříhané proužky, šel si vybrat barevný papír, na který později proužky lepil. Když byly všechny děti připravené, posedali jsme si do kruhu ve vedlejší místnosti.



Obrázek 44

Každý si připravil svých šestnáct proužků nastříhaných z vlastního portrétu. Instrukce zněla, aby si každý vzal do ruky proužek číslo tři a poslal ho svému kamarádovi po pravé ruce. Někteří si pletly strany, ale nakonec jsme to zvládli. Pak jsem chtěla, aby proužek číslo šest poslali doleva ob jednoho souseda. To ale nastal zmatek, někteří měly proužků číslo šest více (špatně číslovali), někdo žádný, začali se překřikovat a v proužcích byl najednou chaos. Počkala jsem, zda problém vyřeší sami. Bohužel problém nevyřešili, tak jsem musela udělat v proužcích pořádek sama a rychle vymyslet nová pravidla hry. Ta byla taková, že se vždy zvedlo jedno z dětí, vybralo jeden ze svých proužků, které chtělo vyměnit a šlo za kýmkoliv z jiných dětí v kruhu a proužek si vyměnilo. Postupně se každý vystřídal čtyřikrát a kdo byl se svým novým obličejem spokojený, mohl lepit na barevný papír, který si vybral. Někteří si ještě během lepení mezi sebou některé proužky vyměňovali, ale to jsem neviděla jako problém. Chaos na počátku výměn vznikl z toho důvodu, že jsem si neuvědomila velice rozdílné věkové složení – pro šestáky a starší byla instrukce

srozumitelná, ale mrňouskové měli problém s orientací v takovém množství papírků.. Jako problém jsem spíše viděla, když jedna slečna nechtěla žádné proužky vyměňovat, protože se jí ta její fotka tak líbila, že si ji nachtěla „pokazit“ a deformovat svůj obličej. Vysvětlila jsem tedy dětem, že ten obrázek nemají brát tak, že to jsou oni, ale že vytvořily nové obličeje. Jedné slečně se nelíbily oči, které jí někdo vyměnil, ale poté, co obrázek začala chápat jako nový obličej, že už to vlastně není ona, bylo vše v pořádku.



Obrázek 45



Obrázek 46

Vznikla spousta nových obličejů, kterým jsme vymysleli nová jména podle toho, co nám nový obličej připomíná, nebo děti použily jména, která se jim líbí. Někteří vymysleli i příjmení, věk a bydliště pro svého nového člověka. Nakonec byly všechny děti spokojené a obrázky si chtěly odnést domů. To jsem jim rozmluvila, protože jsem je chtěla nejprve vystavit. Děti byly zvyklé, že si všechny výtvary vždy odnesly domů, ale když zjistily, že z jejich prací bude výstava, smířily se s tím, že si je vezmou domů jindy.

Nové obličeje jsem vylepila do oken, která směřují do ulice, k vystaveným pracem napsala „kniha obličejů“ a „facebook“. Vzniklo vlastně takové album obličejů se jmény, věkem a zemí, stejně jako na sociální síti Facebook.





Obrázek 47

Obrázek 48

Obrázek 49



Obrázek 50

Chtěla bych ještě zmínit jednu autoritu, kterou je Jiří Kolář. Jiří Kolář pracuje nejenom s fotografií, ale především s koláží a to podobným způsobem, jako jsem pracovala já s dětmi z kreativního kroužku. Bylo by zajímavé inspirovat děti pracemi Jiřího Koláře a věnovat se tématu tvář i v dalších hodinách.

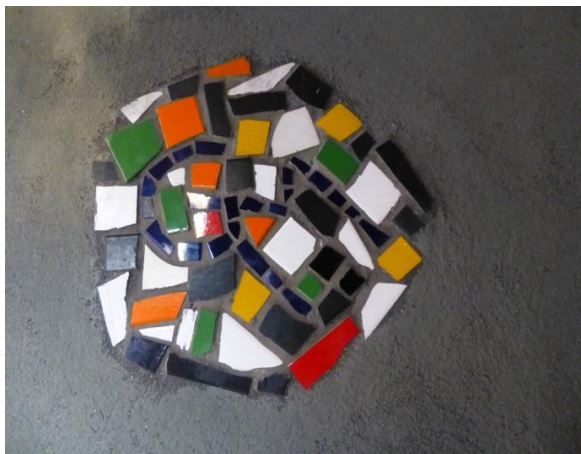


Obrázek 51: Jiří Kolář „Autoportrét“

O zajímavých činnostech také píše Karla Cikánová v knize *Kreslete si s námi*. Téma tváře je jedna celá kapitola pro výtvarné činnosti s dětmi.

---

### 3.3 PEDAGOGICKÝ NÁVRH - HERNÍ POLE VE FOTOGRAFII



Obrázek 52: Herní pole ala Hundertwasserhaus



Obrázek 53: Herní pole ala Hundertwasserhaus

Herními poli mám na mysli taková pole, která připomínají políčka deskových her. Mohou nám připomínat hru „člověče nezlob se“ nebo třeba hru šachy.

Friedensreich Hundertwasser je rakouský malíř a grafik, který patří mezi mé oblíbené umělce, obdivuji jeho nástěnné keramické obrazy a především Hundertwasserhaus ve Vídni, kde jsem také fotografie pořídila. Tato budova může být celá vnímána jako herní pole (herní deska, prostor pro hru). Dům hýří mnoha barvami, stejně jako herní plány společenských her, jednotlivá okna zde vypadají jako hrací políčka. Detaily mozaiky na stěnách nás přímo zvou k nějaké hře, která by se mohla provozovat buď v zákoutí této budovy nebo i v celém objektu, který by sloužil jako herní pole.





Obrázek 54: Herní pole

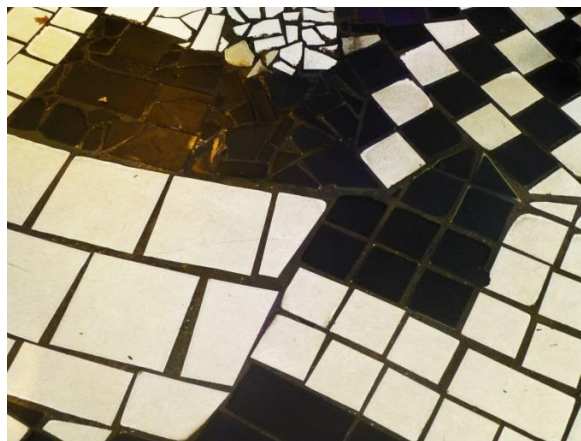


Obrázek 55: Herní pole

Výše uvedené fotografie dlaždic přibližují hru mého dětství, kterou jsem si hrávala při cestě ze školy. Hracím polem byl chodník. Hra měla velice jednoduchá pravidla – nesměla jsem šlápnout na spáry dlaždic a ani na rozbité dlaždice. Tato hra mi sloužila k zábavě a ke zpestření stereotypní cesty, kterou jsem chodila celých devět let. Pravdou ale je, že už jsem se mnohokrát přistihla, jak tuto hru hraji i nyní.



Obrázek 56: Herní pole



Obrázek 57: Herní pole

Fotografie tohoto hracího pole jsem pořídila při prohlídce Kunsthistorischen Museum ve Vídni. Zaujalo mne rozmístění kachlí, které na mně opět působilo jako hrací pole – černobílá barevnost mi připomínala šachovnici, a tedy jednu z nejstarších her – šachy.



Obrázek 58: Hra „Puzzle“

Obrázek 59: Hra „Pizzle“

Termín puzzle pochází z angličtiny, kde označuje jakoukoli skládačku, i v přeneseném smyslu slova. Ve fotografii se na princip hry „puzzle“ dívám trochu jinak. Fotit pouze puzzle, jako hru, by nebylo zajímavé, proto jsem pozorovala věci kolem sebe, které do sebe určitým způsobem zapadají a připomínají tak stavebnici. Klasické puzzle pro děti mají specifický tvar, který vytváří určitý dekor, kde si jsou jednotlivá políčka podobná a navazují na sebe. Já jsem se zaměřila ve svých fotografiích právě na takové puzzle, kdy se opakují podobné nebo stejné prvky a tvary, které na sebe nějakým způsobem navazují nebo do sebe zapadají.

Uvedla jsem jen několik herních prvků a her ve fotografii z množství, které by přicházelo v úvahu pro tuto práci. Jde mi o přesné a jasně vyzorovatelné hry ve fotografii, případně o herní prvky, které nám mohou nějakou hru připomínat nebo přímo hru dokumentují. Některé z fotografií vznikaly jako hra – jedním z příkladů může být např. to, jak jsem si hrála při fotografování domu ve Vídni známém jako Hundertwasserhaus, kdy jsem v poměrně rozlehlém objektu hledala ty nejhravější detaily.



---

### 3.3.1 FOTOGRAFIE JAKO VÝCHODISKO DIDAKTICKÉ HRY

#### **Desková hra**

**Věk:** 4. – 7. třída

**Technika:** fotografování, koláž, kresba

#### **Cíle výtvarné výchovy podle RVPZV:**

**I. Rozvíjet vnímání a pochopení jevů v životním prostředí** (celku a detailu) v oblastech přírody, hmotné kultury a umění pomocí obrazného vyjádření. Ve východiscích a motivacích tématu se opírat o mezioborové vztahy.

**II. Rozvíjet cítění a prožívání jevů v životním prostředí**, vytvářet vztah a odpovědnost k prostředí přírody, hmotné kultury a k oblasti umění. Hledat příležitosti v nabídce témat, která jsou v horizontu zájmu mladého člověka, aby žák mohl uplatnit představivost, fantazii, intuici, interpretační invenci ve svém vizuálně obrazném vyjádření, které je pro výtvarnou výchovu typické. Tento horizont posouvat k takovým tématům, která souvisejí s ujasňováním hodnot ve světě přírody, hmotné kultury a umění.

**III. Rozvíjet a kultivovat smyslovou citlivost** při vnímání a interpretaci životního prostředí v oblastech přírody, hmotné kultury a umění.

**IV. Uplatňovat subjektivitu a zpětné vazby k ověřování komunikačních účinků výtvarných interpretací.**

**Motivace:** procházka, hra, deskové hry, fotografování.

**Postup práce:** Žák k tvorbě užívá některé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích – fotografie. Vytvoření vlastní autorské

---

fotografie, která bude sloužit jako výchozí obraz k následné práci s koláží a dokreslováním. Vymýšlení pravidel pro vzniklou hru a následné ověření funkce hry se spolužáky.

Jeden z didaktických úkolů, který pro žáky připravím, bude vytvoření hry včetně herního pole, šlo by o fotografické vytváření nějakého herního plánu (obdobně jako jsem já fotografovala dlažbu nebo Hundredwasserhaus).

Se žáky se vydám na procházku, během které budou fotografovat. Tyto fotografie mohou následně upravovat jak v počítači, tak dokreslováním na vytištěné fotografie. Žák si také vymyslí pravidla pro svou hru, herní políčka si může třeba očíslovat nebo různě vybarvit. Finální velikost fotografie a zároveň hry předpokládám formátu A3. Tento úkol je koncipován pro žáky od cca 4. do cca 7.třídy. Budu je inspirovat různými deskovými hrami, které se už v mnoha domácnostech nehrají. Samozřejmě se kreativě meze nekladou, a pokud někdo vymyslí originální hru, pro kterou napíše i pravidla, budu ráda. Fotografie v sobě nemusí nést pouze hrací políčka, někdo vyfotografuje strom a hru vytvoří tak, že se s figurkou bude stoupat od kmene stromu ke špičce.



Obrázek 60: Desková hra

---

Nad fotografiemi, které fotí, budou muset děti přemýšlet, nejenom mačkat spoušť. Svoji fantazii budou rozvíjet při vymýšlení pravidel hry. Mohou vymýšlet různé příběhy, které je navedou k pravidlům. Důležité je sledovat různé rytmy a prvky, které se v dané fotografii opakují a ty jim napomohou k inspiraci a následným pravidlům hry.

Žákům určitě udělá radost, když si své hry následně budou moci mezi sebou zahrát nebo odnést domů a zahrát si je s rodiči či sourozenci a zároveň se pochlubit svou autorskou fotografií.

---

## 4 Shrnutí a závěr

Během psaní této bakalářské práce jsem se pokusila popsat roli hry a fotografie v souvislosti s veřejnou sítí Facebook, která je fenoménem dnešní doby.

Věnovala jsem se především fotografiím na facebooku, které mne inspirovali nejen ve výtvarné části, kde jsem propojila fotografii s hrou, ale i v části pedagogické.

Nejrůznější hry provází člověka během dne, ale i během života a jsou jeho důležitou součástí.

Hra, stejně jako fotografie je důležitým fenoménem naší doby, který je hoden pozornosti a neměl by být přehlížen.

Podle Eugena Finka přiznáváme hře (my dospělí) nanejvýš omezenou hodnotu; uznáváme ji jako účinný terapeutický prostředek proti přepětí práce, starosti, vážnosti. Avšak právě tím, že ji nahlížíme jako nástroj uvolnění, právě tím ji přijímáme do služeb fenoménu života, vzhledem k němuž ji jinak odmítavě vymezujeme.

---

## Použitá literatura

### A) Tištěné monografické publikace

BALEKA, J., Výtvarné umění. *Výkladový slovník*. Praha: Academia 1997. ISBN 80-200-0609-5

BIRGUS, Vladimír; MLČOCH, Jan. *Česká fotografie 20. století*. Praha : Uměleckoprůmyslové muzeum, KANT, 2005. ISBN 80-86217-89-2.

CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé : maska a zavraždění*. Přel. Nina Vangeli. 1. vyd. Praha : Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5.

CIKÁNOVÁ, Karla. *Kreslete si s námi*. Vyd. 1. Praha: Aventinum, 1992. ISBN 80-852-7779-4.

*Fotografie a sociologie*. Editor Jiří Siostrzonek. Opava, 2011, 151 s. ISBN 978-80-7248-656-4.

FINK, Eugen. *Hra jako symbol světa*. Přel. Miroslav Petříček. 1. vyd. Praha : Český spisovatel, 1993. ISBN 80-202-0410-5.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens : O původu kultury ve hře*. Překl. Jaroslav Vácha 1971, 2. vyd. Praha : Dauphin, 2000.

KULKA, Jiří. *Psychologie umění*. 2. vyd. Praha: Grada, 2008, ISBN 978-80-247-2329-7

LANGMEIER, Josef a Dana KREJČÍŘOVÁ. *Vývojová psychologie*. 2., aktualiz. vyd. Praha: Grada, 2006. ISBN 80-247-1284-9.

LEZANO, Daniel a Bjorn THOMASSEN. *Portrétní fotografie: 100 rad a tipů*. 1. vyd. Brno: Zoner Press, 2007. ISBN 978-80-86815-63-3.

NUSKA, Bohumil. *Problem „pojmu“ hra*. s. 41 – 69. In: NOSEK, Jiří. *Hra, věda a filozofie : Sborník příspěvků*. 1. vyd. Praha : Filosofia, 2006. 245 s. ISBN 80-7007-222-9.

PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ. *Pedagogický slovník*. 4., aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2003, 368 s. Psyché (Grada). ISBN 80-717-8772-8.

ROESELOVÁ, Věra. *Techniky ve výtvarné výchově*. Praha: SARAH, 1996. 242 s. ISBN 80-902267-1-X.

SLAVÍK, Jan. *Od výrazu k dialogu ve výchově: artefietika*. Vyd. 1. Praha: Univerzita Karlova, 1997. ISBN 80-718-4437-3.

---

## **B) Internetové adresy zdrojů**

Raudenský, Martin. Grafik [online], [2014-04-08], dostupné z WWW:  
<http://www.grapheion.cz/index.php?akce=vypis&link=2013010034>

Pitrs. Věda a technika [online], [2014-04-08], dostupné z WWW:  
<http://www.mzone.cz/clanek/facebook-kdo-jeste-nevi-co-to-je/>

Štulík. Fotografie [online], [2014-04-08], dostupné z WWW:  
[http://novinarka.hermesmedia.cz/data/strednicechy/dvorak\\_zaklady\\_reportazni\\_fotografie.pdf](http://novinarka.hermesmedia.cz/data/strednicechy/dvorak_zaklady_reportazni_fotografie.pdf)

Rathouský, Luděk. Výtvarník [online], [2014-04-08], dostupné z WWW:  
<http://www.ludekrathousky.cz/krvavy-portret/historie-portretu/>

Gojda, Martin. Archeolog [online], [2014-04-08], dostupné z WWW:  
<http://dejinyasoucasnost.cz/archiv/2008/11/nadar-byl-prvni/>

Guevara, Laura. Art&Photography [online], [2014-04-08], dostupné z WWW:  
<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.10152222909030816.1073742828.351643240815&type=3>

Guevara, Laura. Art&Photography [online], [2014-04-08], dostupné z WWW:  
<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.10152247179980816.1073742863.351643240815&type=3>

Turkish Aires. Video [online], [2014-04-08], dostupné z WWW:  
<http://www.youtube.com/watch?v=jhFqSlvbKAM>

Cikánová, Karla. Sedlák, Michal. Výtvarná výchova k projektu Environmentálního vzdělávání [online], [2014-04-08], dostupné z WWW: <http://skoly.praha-mesto.cz/files/=53334/V>

---

## Seznam obrázků

Obrázek 1: Rudolf Kohn.....	8
Obrázek 2: Pieter Bruegel starší „Dětské hry“ .....	11
Obrázek 3: Diego Velázquez „Las Meninas“ .....	12
Obrázek 4: Herní souprava z Uru.....	15
Obrázek 5: Herní prostor (Kravín) .....	22
Obrázek 6: Herní proctor (Kravín) .....	22
Obrázek 7: Helenka utíká před sestrou .....	23
Obrázek 8: Helenka si hraje s klackem a kusem hadru.....	23
Obrázek 9: Helenka si hraje s vodou v sudu .....	23
Obrázek 10: Amsterdam .....	24
Obrázek 11: Eiffellova věž .....	25
Obrázek 12: Hra s kartami .....	25
Obrázek 13: Jiří Kolář .....	26
Obrázek 14: Puzzle z fotografie .....	26
Obrázek 15: Gaspard – Félix Tournachon Nadar „Ch. Baudelaire“ .....	35
Obrázek 16: Hájková Linda a Gabriela Kneslová „V ten den, kdy venku mrzlo“ .....	37
Obrázek 17: Kudrnová Denisa „Egypt“ .....	38
Obrázek 18: Elio Pallard „Velbloud“ .....	39
Obrázek 19: Elio Pallard „Horolezci“ .....	39
Obrázek 20: Sára a iluze .....	40
Obrázek 21: Marek a velká ryba .....	41
Obrázek 22: Adrian Limani „Basketbal“ .....	41
Obrázek 23: Adrian Limani „Postava opírající se o měsíc“ .....	41
Obrázek 24: Kobe vs. Messi: Kdo s koho.....	43
Obrázek 25: Kobe vs. Messi .....	43
Obrázek 26: Kristýna Kubů „Selfie Tinna“ .....	43
Obrázek 27: Liščáková Jana a Macečková tereza .....	44
Obrázek 28: „Komentáře“ .....	48
Obrázek 29.....	57
Obrázek 30.....	57
Obrázek 31.....	57
Obrázek 32.....	57
Obrázek 33.....	57
Obrázek 34.....	57
Obrázek 35: Honzík .....	62
Obrázek 36: Marie (10).....	63
Obrázek 37: Marťa (10) .....	63
Obrázek 38: Lucka (13) .....	64
Obrázek 39: Naty (7).....	64
Obrázek 40 .....	64
Obrázek 41 .....	64
Obrázek 42 .....	64
Obrázek 43 .....	65
Obrázek 44 .....	66
Obrázek 45 .....	67
Obrázek 46 .....	67
Obrázek 47 .....	68
Obrázek 48.....	68
Obrázek 49.....	68
Obrázek 50 .....	68
Obrázek 51: Jiří Kolář „Autoportrét“ .....	69
Obrázek 52: Herní pole à la Hundertwasserhaus.....	70
Obrázek 53: Herní pole á la Hundertwasserhaus.....	70
Obrázek 54: Herní pole.....	71

---

Obrázek 55: Herní pole.....	71
Obrázek 56: Herní pole.....	71
Obrázek 57: Herní pole.....	71
Obrázek 58: Hra „Puzzle“ .....	72
Obrázek 59: Hra „Pizzle“.....	72
Obrázek 60 .....	74

## Zdroje obrázků

**Obrázek 1:** BIRGUS, Vladimír; MLČOCH, Jan. *Česká fotografie 20. století*. Praha : Uměleckoprůmyslové muzeum, KANT, 2005. ISBN 80-86217-89-2.

**Obrázek 2:** <http://www.okultura.cz/WordPress/?p=817>

**Obrázek 3:** <http://hokostudio.com/arrange/?p=315>

**Obrázek 4:**

[http://www.britishmuseum.org/explore/highlights/highlight\\_image.aspx?image=ps121289.jpg&retpage=19092](http://www.britishmuseum.org/explore/highlights/highlight_image.aspx?image=ps121289.jpg&retpage=19092)

**Obrázek 5 - 9:** vlastní autorská fotografie

**Obrázek 10:**

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10202586553697718&set=t.1305131487&type=1&theater>

**Obrázek 11:** <http://fevizo.wordpress.com/>

**Obrázek 12:**

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1223603684898&set=t.1305131487&type=3&theater>

**Obrázek 13:** [http://www.eucebnice.cz/literatura/kolar/kolar\\_baudelaire.jpg](http://www.eucebnice.cz/literatura/kolar/kolar_baudelaire.jpg)

**Obrázek 14:** <http://www.ilist.cz/assets/images/8b14d79c18028f5185fbce83c78bef6a/2963-800.jpg>

**Obrázek 15:** <http://modernityseminar.wordpress.com/2008/02/06/fabulous-photos-of-baudelaire/>

**Obrázek 16:**

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1053273006769&set=pb.1074106104.-2207520000.1396886065.&type=3&theater>

**Obrázek 17:** Kudrnová Denisa

**Obrázek 18, 19:**

<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.10152222909030816.1073742828.351643240815&type=3>

**Obrázek 20:**

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1108554289914&set=pb.1708532172.-2207520000.1396886670.&type=3&theater>



---

**Obrázek 21:**

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=540289159358007&set=t.1788751395&type=3&theater>

**Obrázek 22, 23:**

<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.10152247179980816.1073742863.351643240815&type=3>

**Obrázek 24, 25:** <http://objevit.cz/kobe-vs-messi-kdo-s-koho-t43615>

**Obrázky 26:**

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1005538555541&set=pb.1737212123.-2207520000.1396887271.&type=3&theater>

**Obrázek 27:**

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=4676357754429&set=t.1458293038&type=3&theater>

**Obrázek 28:**

[https://www.facebook.com/barbora.kaluzsna/media\\_set?set=a.4036041757199.1073741827.1766386480&type=1](https://www.facebook.com/barbora.kaluzsna/media_set?set=a.4036041757199.1073741827.1766386480&type=1)

**Obrázek 29 – 34:** autorské fotografie Helenky

**Obrázek 35 – 50:** vlastní záznam

**Obrázek 51:** <http://www.eucebnice.cz/literatura/kolar.html>

**Obrázek 52 – 60:** vlastní autorská fotografie